Dreamcast



Revista Oficial

Dreamcast™

Revista interactiva para usuarios de Dreamcast - Nº 18 - Junio - 995 ptas - 5'98 €



CONFIDENTIAL MISSION

¡¡Alucina con nuestra genial demo!!

Sonic Adventure 2

¡Vive el retorno más esperado!

Guías y soluciones

Skies of Arcadia
Grandia 2

Lluvia de éxitos

Alone in the Dark IV
Unreal Tournament
Confidential Mission
18 Wheeler

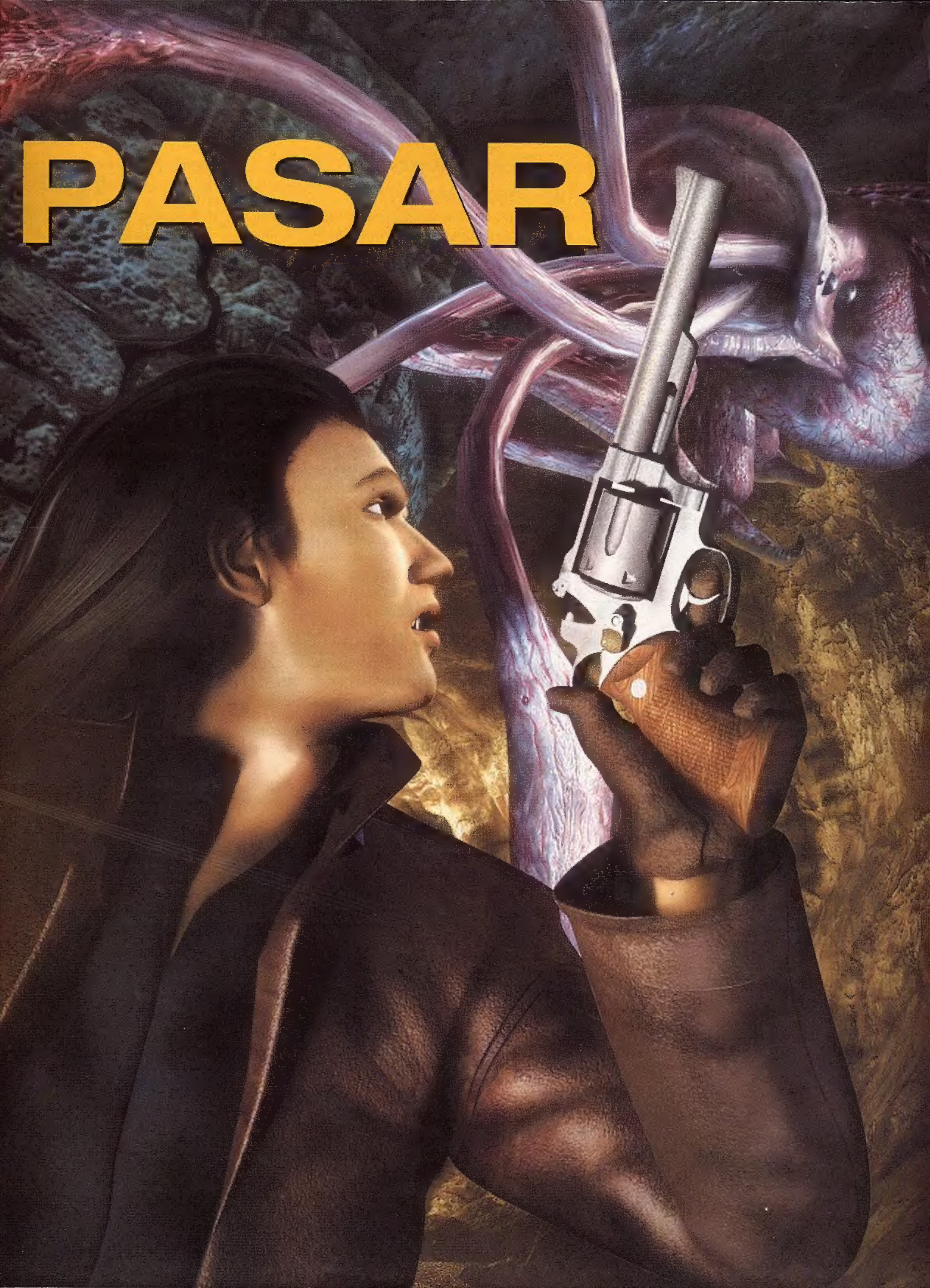
CRAZY TAXI 2

¡Sube y agárrate fuerte!



¿QUIERES MIEDO?

Pues entonces estás en el momento justo y en la consola adecuada, porque «Alone in the Dark IV», la esperada aventura de terror de Infogrames, ha adelantado su fecha de salida, y va a estar disponible a lo largo del mes de junio. Nosotros ya la hemos probado, y puedes encontrar un reportaje sobre el juego en este mismo número, pero te adelantamos que se trata de uno de los mejores "survival horror" que se hayan programado nunca, con un acabado técnico de impresión. Darkworks, la compañía que lo ha desarrollado, ha logrado que el tratamiento de la luz eleve su papel a un nivel protagonista, pues es la linterna de nuestro personaje la que tiene la llave para descubrir los secretos que encierran unos escenarios que parecen fotografías. Nunca antes el nombre de un juego había quedado tan bien plasmado en el desarrollo de las partidas. Prepárate para sentir bien cerca el sabor del miedo, porque dentro de muy poco te vas a encontrar de verdad "sólo en la oscuridad".


PASAR

Staff

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
REDACCIÓN:
Redactor Jefe: Javier Abad
Oscar Néstor de Lera
Colaboradores: David Calabria, Miguel Calabria, Daniel Turienzo, Rubén Horcajada, Sergio Martín, Agustín Galano y Jaime Miguel Carpio
DISEÑO Y AUTOEDICIÓN:
Fernando Bravo, Augusto Varela
Secretaria de Redacción: Ana María Torremocha

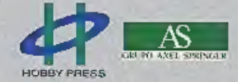
Edita: HOBBY PRESS S.A.
Director General: Carlos Pérez
Directora de Publicaciones: Mamen Perera
Directores Editoriales:
Amalio Gómez, Tito Klein, Cristina Fernández
Director Comercial: Javier Tallón
Directora de Marketing: María Moro
Director de Distribución: Luis Gómez-Centurión
Director de Producción: Julio Iglesias
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier Del Val
Fotografía: Pablo Abollado
Departamento de Circulación: Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones:
Cristina del Río, María del Mar Calzada

PUBLICIDAD:
MADRID: Directora de Publicidad: Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es
Jefa de Publicidad: Nuria Sancho
Coordinación de Publicidad: Pilar Blanco
E-mail: pblanco@hobbypress.es
C/ Pedro Teixeira 8, 9ª planta 28020 Madrid
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32
LEVANTE: Federico Aurell
C/ Transits 2 - 2º A. 46002 Valencia
Tlf. 96 352 60 90 Fax 96 352 58 05
NORTE: María Luisa Merino
C/ Amesti 6 - 4ª. 48990 Algorta, (Vizcaya).
Tel. 94 460 69 71 Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES: Juan Carlos Baena
E-mail: jcbaena@hobbypress.es
C/ Numancia 185 - 4ª. 08034 Barcelona
Tlf. 93 280 43 34 Fax 93 205 57 66
ANDALUCÍA: María Luisa Cobián
C/ Murillo 6. 41800 San Lúcar la Mayor (Sevilla)
Tlf. 95 570 00 32 Fax 95 570 31 18

REDACCIÓN:
C/ Pedro Teixeira 8, 2ª planta 28020 Madrid
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf. 902 12 03 41/902 12 03 42 Fax: 902 12 04 47

Distribución: DISPAÑA
C/ General Perón 27. 7ª planta. 28020 Madrid.
Tlf. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: PRINTONE
Depósito Legal: M-41509-1999

Hobby Press es una empresa de **Grupo Axel Springer**

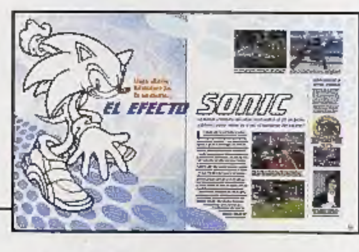


Sumario

Número 18 - Junio 2001

08 Panorama





18 Reportaje



26 Previews





32 Novedades







Este mes, en nuestro GD-Rom:

Dreamon™
Volume 21

Presented by
SEGA

© Sega Europe,Ltd 2000,2001

Demos Jugables:



▶ **Confidential Mission**
Desenfunda, tío, si no quieres acabar con el cuerpo como un colador, y ayuda al agente Gibson en esta difícil misión antiterrorista.



▶ **Daytona USA 2001**
Y si después de enfrentarte con los malos te quedan ganas de echar una carrera, pisa el acelerador en el famoso circuito americano.



▶ **18 Wheeler**
Pero si lo que te va es ganar pasta, ponte al volante de tu camionazo y lleva la carga a donde te digan. Eso sí, el freno, ¡ni mirarlo!

Videos:

▶ Alone in the Dark
▶ Daytona USA 2001
▶ Crazy Taxi 2







SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: Revista Oficial Dreamcast dispone de un servicio técnico, en el que se pueden consultar dudas acerca de nuestros GD-Rom. El horario de servicio es de 10h. a 14h. y de 16h. a 20h. de Lunes a Viernes, en el **TELÉFONO: 902 15 18 01**
BUZÓN DE SUGERENCIAS: sugerencias.dreamcast@hobbypress.es



PARA CERRAR EN UNA CURVA A UN CAMIÓN COMO ÉSTE, HACE FALTA TENER 9 PARES DE RUEDAS.









SPIDERMAN saca un billete para España

El juego de Activision saldrá el mes que viene

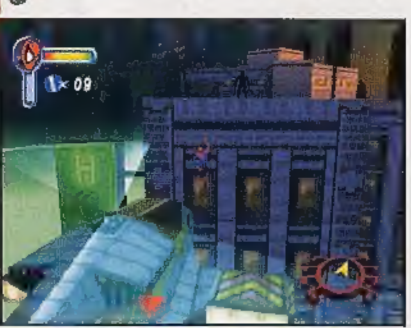
Hace unos meses, más concretamente en nuestro número 14, os contábamos que Activision estaba haciendo la conversión de su «Spiderman» para Dreamcast. Ahora ha pasado el tiempo, el juego ha salido ya en Estados Unidos (y con buenas críticas, por cierto), y el motivo de su presencia aquí es que ¡pronto va a llegar también a España!

Su nombre figura en la última lista de lanzamientos que nos ha enviado Proein, la distribuidora de Activision aquí, y si todo va bien saldrá a lo largo del mes de junio.

Pero el hombre araña es noticia este mes por partida doble, porque también se ha hecho público que Activision ha comprado los derechos para programar un juego basado en la película que está rodando Columbia, dirigida por Sam Reimi, y con Tobey Maguire en el papel de Peter Parker y Willem Dafoe haciendo del Duende Verde. ¡Qué ganas de verla!







Phantasy Star Online llega a la imprenta

El Sonic Team ha editado un cómic en Japón



Del éxito de «Phantasy Star Online» no hace falta que os hablemos más, porque es de sobra conocido. Sin embargo, lo que sí pensamos hacer es seguiros dando pruebas que lo demuestren. La última nos llega de Japón, claro, y habla de un cómic basado en el juego, que acaba de publicar el Sonic Team. Tiene un precio de 675 yenes (no llega a mil pelillas), y narra las aventuras de estos exploradores sobre el planeta Ragol con un estilo similar a los clásicos manga.

SEGA, CON LOS CRACKS DEL FUTURO

Patrocinó la Copa de Campeones de la División de Honor juvenil

La Copa se desarrolló entre los días 4 y 10 de mayo, en el Estadio de la Cartuja (Sevilla). Allí se dieron cita los mejores equipos de la categoría, y al final Osasuna se llevó el título, ganando en la final al At. de Madrid.



Ricardo Ángeles (Director General de Sega España), Ángel María Villar (Presidente de la RFEF), y Melcior Soler (Director General de Gestsport), durante la presentación de la competición.

SEGA REPARTE CARTAS

Primeras pantallas de



La central japonesa de Sega ha publicado las primeras pantallas de la adaptación a Dreamcast del que, sin duda, es uno de los juegos de cartas más famosos: «Magic the Gathering».







Nuestra conversión seguirá una mecánica como la del original, con tiradas de dados, cambio de cartas, etc. Habrá un personaje principal, Dominia, al que guiaremos por un mundo fantástico en busca de cinco cristales escondidos.

También se supone que tendrá funciones online, pero Sega Japón no lo ha confirmado. En cualquier caso, está previsto que «Magic the Gathering» salga en verano allí, así que ya ampliaremos detalles.

Shenmue II avanza imparable

El desarrollo de la aventura ha llegado al 80%



Nuestra dosis mensual de información sobre «Shenmue II» se refiere esta vez a la marcha de su desarrollo, y la verdad es que todo son buenas noticias. Al parecer, Yu Suzuki y su equipo de AM2 tienen el juego listo en un 80%, y lo mejor de todo es que se asegura que la versión final será ¡tres o cuatro veces más grande que la primera parte! Como sabemos que estaréis impacientes por ver el juego, el mes que viene os prometemos incluir en la revista todo lo que Sega enseñe en el E3 de Los Ángeles, ya que se espera que "Shenmue II" sea la gran estrella de su stand.

LIGUES VIRTUALES

Candy Stripe, una nueva extravagancia japonesa

Si hablamos de Wow Entertainment, a lo mejor no los conocéis. Pero si os decimos que son un grupo de desarrollo de Sega, creadores de juegos como «The House of the Dead», ya os vais centrando, ¿no?

Bien, pues su próximo proyecto se llama «Candy Stripe», y es una "love adventure", un "simulador de ligues" para entendernos.

La acción tendrá lugar en el hospital Holy Angels, y el jugador asumirá el papel de un médico que se muere por conseguir citas con tres guapas enfermeras. Esto sí que es real como la vida misma, ¿verdad?





PREMIOS PARA SEGA

La revista EDGE reconoció sus éxitos



Para los que no la conozcáis, os diremos que Edge es la revista más prestigiosa del mundo del videojuego, así que podéis imaginaros la repercusión de los premios que convoca cada año. Pues bien, en la última edición de los "Edge Awards", Sega se ha llevado el galardón a la compañía del año, juego del año («Phantasy Star Online»), avance gráfico («Jet Set Radio»), avance técnico («Phantasy Star Online»), innovación en el hardware («Samba de Amigo»), y grupo de programación del año (Sonic Team).



breves

- A partir del 11 de mayo, fecha en la que salió «**DAYTONA USA 2001**», todos los nuevos lanzamientos de Sega tienen un P.V.P. recomendado de 6.990 ptas.
- Coincidiendo con la finalización de este número de la revista, se está celebrando en Los Ángeles una nueva edición de la **ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO (E3)**. El mes que viene podréis encontrar un completo reportaje con los juegos de Dreamcast que se hayan presentado en la feria californiana.

EL ENIGMA Black & White

Sega mantiene que habrá versión en Dreamcast

El caso de «Black & White» lleva camino de dejar en pañales a los culebrones venezolanos. Nuestra versión está anunciada desde hace varios meses, pero parece que nunca se decide a ver la luz.

Por otro lado, su "hermano" de PC lleva unas semanas a la venta (y triunfando, por cierto), y esto ha provocado que comiencen a circular insistentes rumores sobre una probable cancelación del proyecto para Dreamcast.

En Sega, sin embargo, no dejan de confirmar que el juego de Lionhead se mantiene en su lista de lanzamientos, aunque por el momento sigue con el cartelito de TBC ("to be confirmed"), que por si no lo sabéis, significa que todavía no tiene fecha de salida. En fin que habrá que creerles, pero esperamos poder tener una versión jugable cuanto antes, para despejar definitivamente la incertidumbre que nos corroe.







CAPCOM toca rock duro

[illegible]», primero en [illegible] Dreamca[illegible]

Si hubiera que dar un premio a la "third partie" que más apoyo ha dado a Dreamcast, Capcom se lo llevaría de calle por todos los juegos que ha lanzado y por los que aún sigue programando.

El último ejemplo se llama "Heavy Metal Geo Matrix" y es un arcade de lucha, basado en el cómic del mismo nombre que va a organizar sus peleas a lo largo del verano, primero en los salones recreativos y después en nuestra consola. Su desarrollo será similar al de «Spawn», con amplios escenarios 3D llenos de ítems que aumentarán nuestro poder atacante. Además, la banda sonora incluirá temas de grupos tan famosos como Judas Priest o Megadeth.

La peli tendrá una banda sonora de lujo

ASÍ SONARÁ TOMB RAIDER

Paramount Pictures ha dado a conocer la lista de canciones que vamos a poder oír en la banda sonora de la película de «Tomb Raider», y la verdad es que ha conseguido reunir a un conjunto de cantantes y grupos de un nivel impresionante, a la altura de un personaje de la talla de Lara Croft.

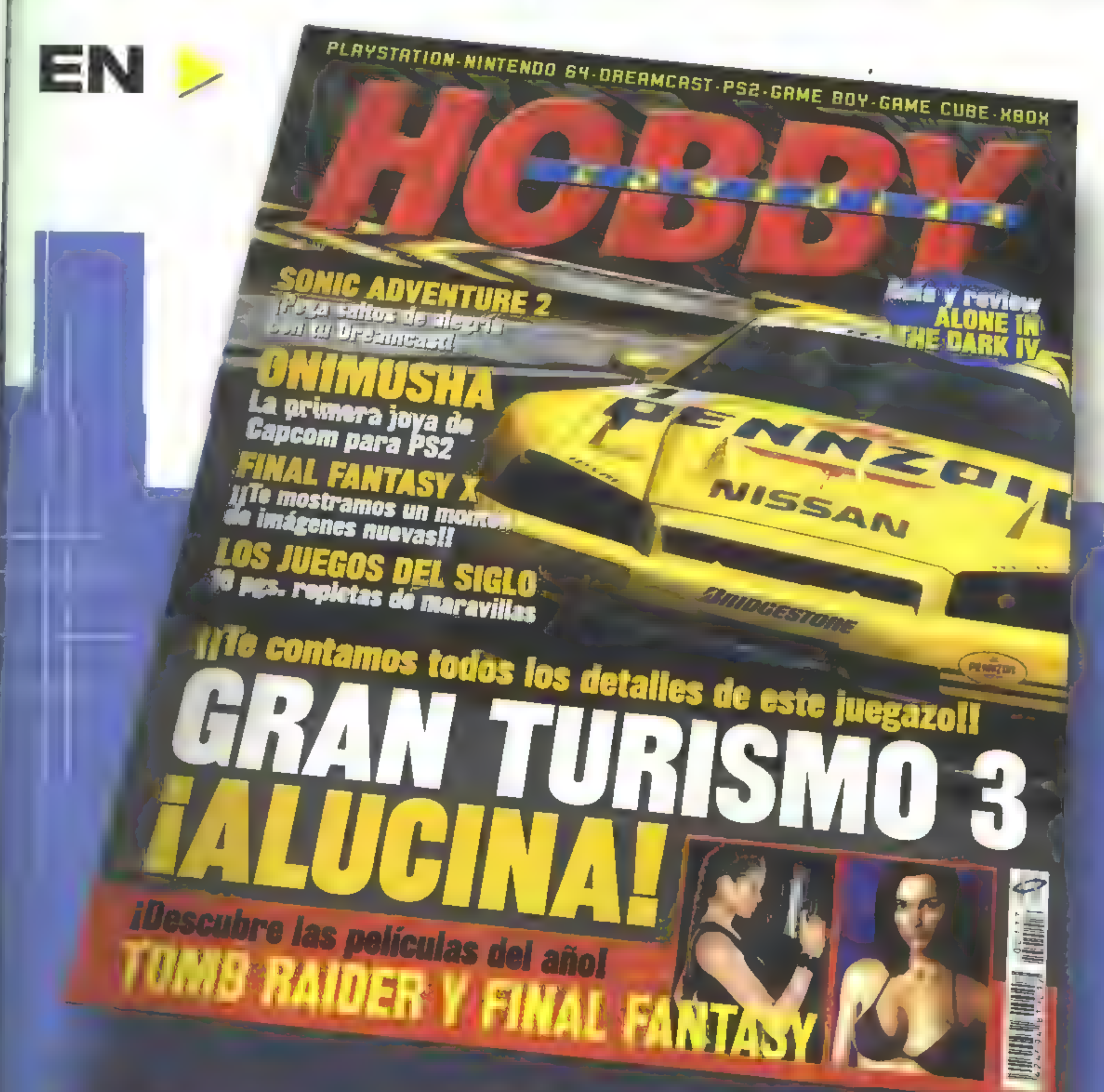
Así, mientras la guapísima Angelina Jolie deleita nuestra vista, nuestros oídos estarán perfectamente cuidados por grupos como U2, Nine Inch Nails, Moby, The Chemical Brothers o Fatboy Slim.



Con una selección así, ya nos vemos comprando el disco en cuanto salgamos de ver la peli en el cine.

NO TE PIERDAS ESTE MES

EN



LA MEJOR INFORMACIÓN PARA TU DREAMCAST

- REVIEWS: Confidential Mission, 18 Wheeler, [illegible] World Party
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible] NBA Hoopz, Project Justice, Resident Evil Code Veronica

CONCURSO DREAMCAST: Sorteamos una Dreamcast, 5 juegos Phantasy Star Online, 15 Visual Memory y 15 Dreamcast Controller

ENTRE BOND Y TORRENTE SIEMPRE EXISTE UN TÉRMINO MEDIO.

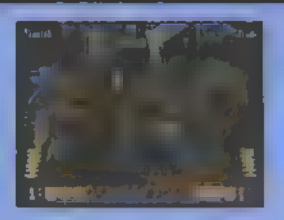
Un grupo internacional de terroristas liderados por Agares han tomado el control de un satélite armado con un mortífero láser y han pedido un rescate para asegurar el orden mundial. Los agentes Howard Gibson y Jean Clifford son enviados a recuperar el control del satélite. Es una arriesgada y confidencial misión.

JUEGO EXCLUSIVO DE DREAMCAST









Retorno a RAGOL

Conoce la versión 2 de «Phantasy Star Online»

La nueva version de «Phantasy Star Online», de la que os hablamos en el número pasado, acaba de ponerse a la venta en Japon, así que los afortunados nipones disfrutan ya con lo que es más una expansión del juego original, que una segunda parte como se entiende normalmente.

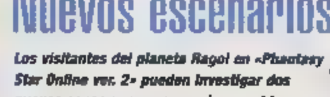
Lo que ha hecho el Sonic Team en esta «versión 2» de su RPG online ha sido subsanar algunos defectos que aparecían en el primer juego, así como añadir diversas novedades que le dan mas interés al desarrollo.

En los recuadros que llenan esta página os detallamos los principales cambios, aunque todavía quedan algunos datos de interes, como el hecho de que los jugones de «PSO ver.2» pueden mantener el personaje que hubiesen utilizado en la primera parte, o encontrar más armas y nuevos enemigos en la superficie del planeta Ragol.

En cuanto a la posible salida del juego fuera de Japón, al parecer está confirmado que sí va a llegar a Estados Unidos. Sin embargo, Sega Europa, que es quien tiene la última palabra en el viejo continente, todavía no ha dicho esta boca es mía, así que tocará seguir rezando.



Nuevos escenarios



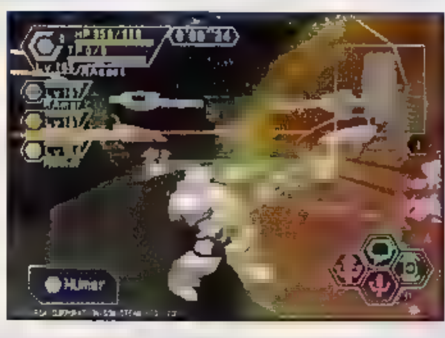
Los visitantes del planeta Ragol en «Phantasy Star Online ver. 2» pueden investigar dos nuevas zonas que no aparecían en el juego original. La primera de ellas se llama "Spaceship", y es la nave espacial que podéis ver aquí, a la derecha. El otro escenario nuevo lleva el nombre de "Shrine", y es este precioso templo que aparece en la imagen de debajo.



Esta nueva versión es una expansión del original, no la continuación del juego.

¡Más difícil!

Los "hunters" más expertos, que consiguieran llegar al final de la primera aventura en el nivel de dificultad más alto, y con cien puntos de experiencia, tienen un nuevo reto en la segunda versión: se trata del nivel "Ultimate", en el que aparecen más enemigos y nuevos jefes finales. Por suerte, ahora los "hunters" también pueden subir su experiencia hasta doscientos para ganarles.











CINE Y TV

Los Picapiedra · TV	407686
James Bond Cine	407687
La Pantera Rosa TV	407693
Superman Cine	407700
Misión Imposible Cine	407714
Los Simpsons TV	407698
Top Gun Cine	407232
Friends TV	407681
Alfred Hitchcock Tv	407706
Halloween Cine	407683
Los Teleñecos TV	407703
Puente sobre el río Kwai	407718
La Familia Adams Cine	407668
Inspector Gadget TV	407685
El equipo A Tv	407667
El coche Fantástico · TV	407688
Los Monster · TV	407702

EXITOS

I could fall in love with you · Selena	407436
Fields of glory Sting	407459
Back for good Take that	407467
Head over heels Tears for fears	407469
Shout Tears for fears	407470
Were going to Ibiza Venga Boys	407489
Uncle John from Jamaica Venga Boys	407490
The Riddle Gigi D Agostino	407578
I learned from the best Whitney Houston	407502
Willl2 K Will Smith	407504
Somewhere over the rainbow Marusha	407583
Children Robert Miles	407587
Fable Robert Miles	407588

EXITOS

Macarena · Los del Río	407628
La vida loca · Ricky Martin	407422
Sex Bomb Tom Jones	407480
Red Red Wine UB 40	407484
Barbie Girl Aqua	407601
Say what you want Texas	407471
Dancing Queen Abba	407201
Let it be Beatles	407740
Every breath you take Police	407620
The wall Pink Floyd	407406
Its not unusual Tom Jones	407479
Brother Loui Modern Talking	407634
Black or white Michael Jackson	407631
Lambada Kaoma	407626
Tubular Bells Mike Oldfield	407633
Viva Forever Spice Girls	407452
Hey Jude Beatles	407742
Candle inthe wind Elton John	407617
China in your eyes Modern Talking	407635
Don't speak No doubt	407637
All Star Smash Mouth	407447
Can't enough of you baby·Smash Mouth	407448
Then the morning comes·Smash Mouth	407449
Walking on the sun Smash Mouth	407450
Two become one Spice girls	407454
Don't give it up Bryan Adams	407256
Just can't get enough Depeche Mode	407277
Strange love Depeche Mode	407278
Save a prayer Duran Duran	407290
You are so beautiful Joe Cocker	407347
We are the champions · Queen	407408

EXITOS

Only happy when it rains · Garbage	407321
Mambo number 5 Lou Bega	407364
I still believe Mariah Carey	407374
Staying Alive Bee Gees	407231
American Pie Madonna	407370
Down Backstreet Boys	407223
Zombie Cranberries	407268
You Drive me crazy Britney Spears	407252
Can't help falling in love UB40	407485
What a girl wants Cristina Aguilera	407257
Big big girl Emilia	407618
Gangstas Paradise Coolio	407263
Crazy Jennifer Lopez	407612
Bohemian Rhapsody Queen	407409
Close your eyes The Beatles	407741
Runaway The Corrs	407265
Wake me up Wham	407543
Take on me Aha	407600
Big in Japan Alphaville	407606
Oxygene Jan Michael Jarre	407623
Care about us Michael Jackson	407632
Radio The Corrs	407264
Songbird Kenny G	407354
Gimmi gimmi gimmi ABBA	407738
Back to your heart Backstreet boys	407222
No one else comes close Backstreet B	407224
Spanish eyes Backstreet boys	407225
Larger than life Backstreet boys	407226
The One Backstreet boys	407227
Baby one more time Britney Spears	407248
Born to make you happy·Britney Spears	407249
Oops I did it again · Britney Spears	407250

ÉXITOS

The best of me - Bryan Adams	407253
Thats the way it is Celine Dion	407254
Genie in a bottle Cristina Aguilera	407258
I Turn to you Cristina Aguilera	407259
Linger Cranberries	407269
Ode to my family Cranberries	407270
Better off alone Alice Deejay	407284
Another race Eiffel65	407294
Dub in life Eiffel65	407296
To much of heaven Eiffel65	407297
Guilty conscience Eminem	407299
My name is Eminem	407300
The world is not enough Garbag	407320
Push it Garbage	407322
Got til is gone · Janet Jackson	407335
Together again Janet Jackson	407336

TOPTEN

Misión Imposible · CINEMA	407714
Sex Bomb · TOM JONES	407480
The Simpsons · TV	407698
La Pantera Rosa · TV	407633
James Bond · CINE	407687
Dancing Queen · ABBA	407201
Friends · TV	407681
Alfred Hitchcock Presents · TV	407706
Guilty Conscience · EMINEM	407299
Staying Alive · BEE GEES	[illegible]

NO VÁLIDO PARA MOVILINE. PRECIO MIN. 119 PTS/MIN.

Motoristas salvajes

La anarquía invade las calles de «Wild Riders»



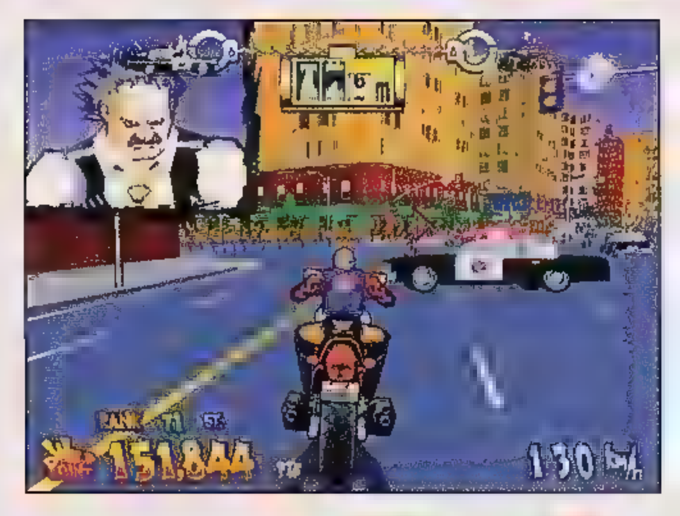
El control de «Wild Riders» se resuelve con este volante, que además consigue que el mueble tenga un aspecto más atractivo.

Sega está poniendo a punto una generación de recreativas que aprovechan el poderío de la placa Naomi 2, y si «Virtua Fighter 4» es la más famosa, a «Wild Riders» le cabe el honor de ser la más frenética de todas.

Sus protagonistas son unos moteros que se pasan la partida escapando de la policía por la ciudad, y como os podéis imaginar aquí no hay reglas de circulación que valgan. Podemos dar saltos, derrapar, meternos por cualquier dirección, esquivar los coches que se nos echan encima... en fin, cualquier cosa con tal de que la pasma no nos atrape.

Gráficamente, «Wild Riders» destaca por su estilo de dibujo animado, que aprovecha la técnica "cel shading" de «Jet Set Radio» para crear escenarios y personajes planos, con bordes negros, y una iluminación que hace que parezcan trazados a lápiz. Naomi 2 hace el resto: inunda la pantalla de edificios, coches, peatones y demás, crea cada fondo a kilómetros de distancia, y hasta le sobra para mostrarnos viñetas que informan sobre nuestros perseguidores, el camino a seguir...

El juego ha sido programado por Wow Entertainment, un grupo que es conocido por anteriores trabajos tanto para el arcade («The House of the Dead») como para Dreamcast («Sega GT»). La máquina se presentó en el pasado AOU 2001, así que ahora sólo queda esperar a que llegue a nuestros recreativos.

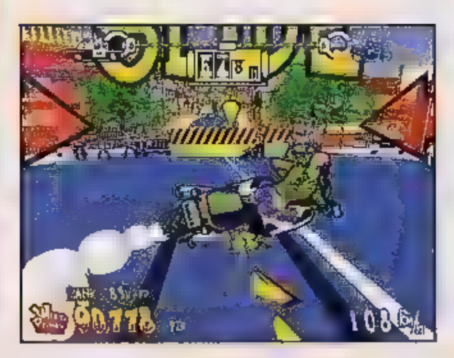


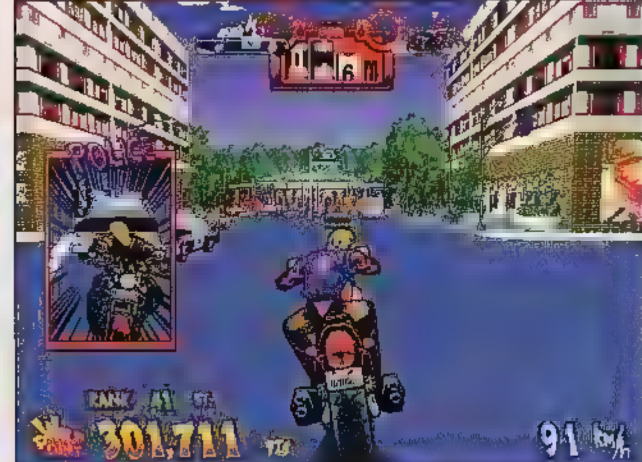
Los magníficos gráficos de dibujo animado son el principal reclamo de este frenético juego de velocidad.



Las esposas de la parte superior son una original forma de indicarnos la distancia que nos separa de nuestros perseguidores.








CONCURSO
PROJECT JUSTICE
SORTEAMOS
20 JUEGOS
Dreamcast
PROJECT JUSTICE
Dreamcast
CAPCOM
BASES DEL CONCURSO
se seleccionarán VEINTE que ganarán un juego. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero
Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 28 de Mayo hasta el 25 de Junio de 2001
La elección de los ganadores se realizará el 27 de Junio de 2001 y los nombres se publicarán en el número de Agosto de 2001 de la revista Oficial Dreamcast
El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por Virgin Interactive y Hobby Press
CUPÓN DE PARTICIPACIÓN
NOBRE/APELLIDOS:
DIRECCIÓN:
LOCALIDAD:
PROVINCIA:
CP:
TELÉFONO:

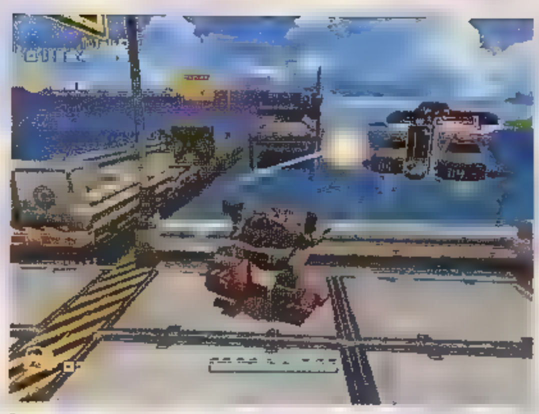


Llega «Sonic Adventure 2».
Ya se siente...

EL EFECTO



¡Aquí tenéis al gran Sonic de nuevo en acción! Como veis, los retos a los que se enfrentará en su nueva aventura no serán nada fáciles.



Después de tantos años teniéndole enfrente como archienemigo, se nos hará muy raro poder controlar al Dr. Robotnik en algunas fases.

SONIC

La nueva aventura del erizo azul saldrá el 23 de junio. ¿Quieres saber cómo va a ser el bombazo del verano?

La segunda parte de «Sonic Adventure» es quizá el juego más esperado por todos los "dreamers". Puede haber títulos más llamativos por diversas razones (gráficos, juego online...), pero Sonic es un valor seguro, y no en vano su primer juego se ha mantenido intocable en la lista de vuestros favoritos desde que salió. Por cierto, ¿recordáis que hace más de un año de eso?

Además, nuestro amigo azul está de cumpleaños justo en estas fechas, así que Yuji Naka y sus chicos del Sonic Team han trabajado duro (que ya es decir, si hablamos de japoneses) para que su mascota regrese como sólo los buenos saben hacer: luciendo numerosas novedades, pero conservando aquello que nos cautivó en el original.

Así pues, disfrutaremos de nuevo de los momentos más vertiginosos que se han visto nunca en un juego, con fastuosos escenarios llenos de vida. Sin embargo, los creadores quieren que esta continuación esté más en la línea clásica de los «Sonic» de siempre, con lo que potenciarán la acción por encima de la investigación.

La gran novedad, en cualquier caso, será que antes de empezar elegiremos si vamos a jugar con los buenos o con los malos. Cada bando estará formado por tres personajes "clónicos": Sonic-Shadow, Robotnik-Tails, y Knuckles-Rouge, que se irán turnando en el protagonismo de cada nueva fase. ¿Quieres conocer de cerca a cada uno? ¡No tienes más que pasar de página!



«Sonic Adventure 2» mostrará un acabado visual espléndido, pero quizá será en las espectaculares fases de carreras, como en esta de Shadow, donde los escenarios cumplirán un papel más llamativo.



UNA FIESTA A NIVEL GLOBAL

El hecho de que el nuevo juego de Sonic salga el próximo 23 de junio no es una casualidad. Ese día es el cumpleaños de la mascota de Sega, y como ahora estamos celebrando su décimo aniversario, la compañía ha querido celebrarlo lanzando el juego al mismo tiempo en todo el mundo. Así que en España estará disponible a la vez que en Japón o Estados Unidos.





Este es Yuji Naka, el "padre" de Sonic. Seguro que cuando lo creó, hace ya diez años, no imaginaba que su personaje llegaría tan lejos.

HERO SIDE

¿Siempre vas con los buenos cuando ves una peli? Entonces no lo dudes, éste será tu bando en el juego.

EL REGRESO DE LOS CHAO

Aunque eran los más pequeños de la aventura, los simpáticos Chao lograron hacerse con un sitio de honor en el corazoncito de todos los que nos "viciamos" al primer «Sonic Adventure».

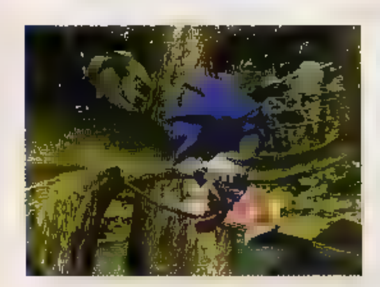
Ahora, en la segunda parte, estas mascotas virtuales van a regresar para jugar un papel similar al que tuvieron en el original: los encontraremos repartidos por todo el juego, y los tendremos que llevar al jardín de los Chao, donde los podremos alimentar para ver su desarrollo. Además, habrá también unos Chao mecánicos que nos ayudarán en cada fase dándonos unos consejos a modo de tutorial.



SONIC

La estrella indiscutible del juego tendrá esta vez un duro trabajo que hacer: descubrir quién es ese erizo negro que le ha salido como competidor. Para ello, contará con su velocidad de siempre y con varios movimientos nuevos: se deslizará por barandillas, podrá hacer snowboard, ¡y hasta puenting!







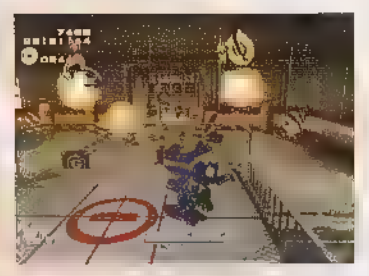
TAILS

El zorro de dos colas será el protagonista de las fases de acción, en las que contará con la inestimable colaboración de su último invento, el "Cyclone", un ingenio de dos patas con el que será capaz de enfrentarse a cualquiera.





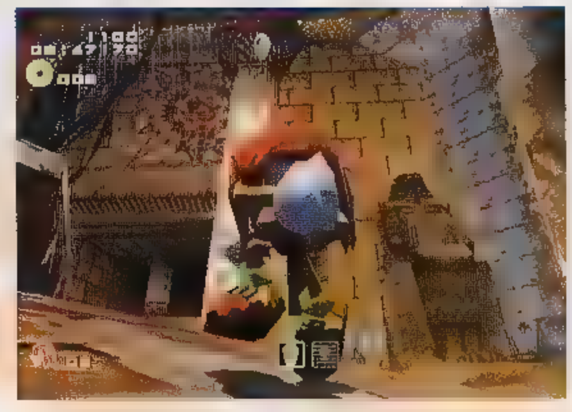
Los disparos inundarán de acción las fases en las que controlemos al zorro Tails



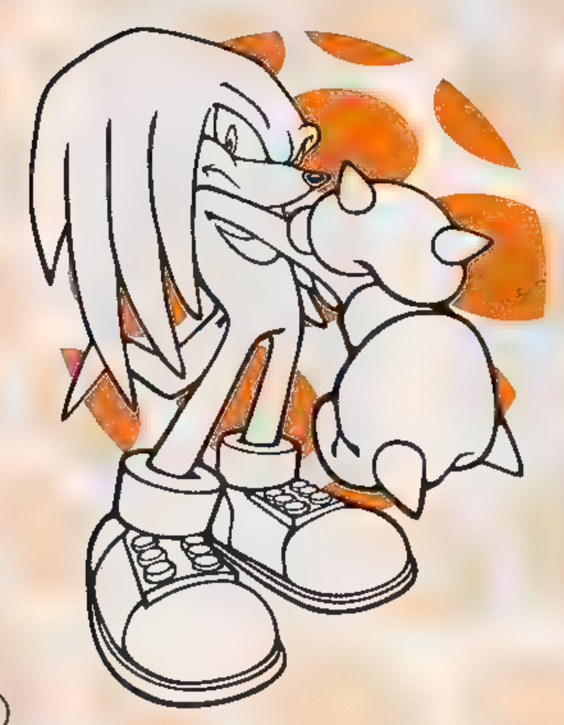
Hasta que no "limpiemos" de riva es cada sala, no podremos avanzar a la siguiente.

KNUCKLES

Las fases en las que intervenga el amigo de Sonic serán básicamente de investigación. Nuestro objetivo será encontrar pedazos de la "Master Emerald" perdidos en amplios escenarios tridimensionales, así que nos vendrá de perlas su capacidad especial para trepar por cualquier pared.





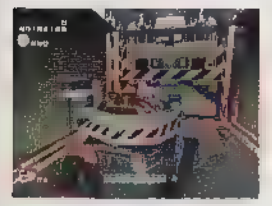


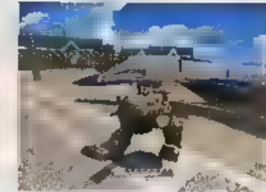
DARK SIDE

Venga, confiesa que Robotnik te cae bien desde hace años. ¡Ahora vas a poder echarle una mano!

DR. ROBOTNIK

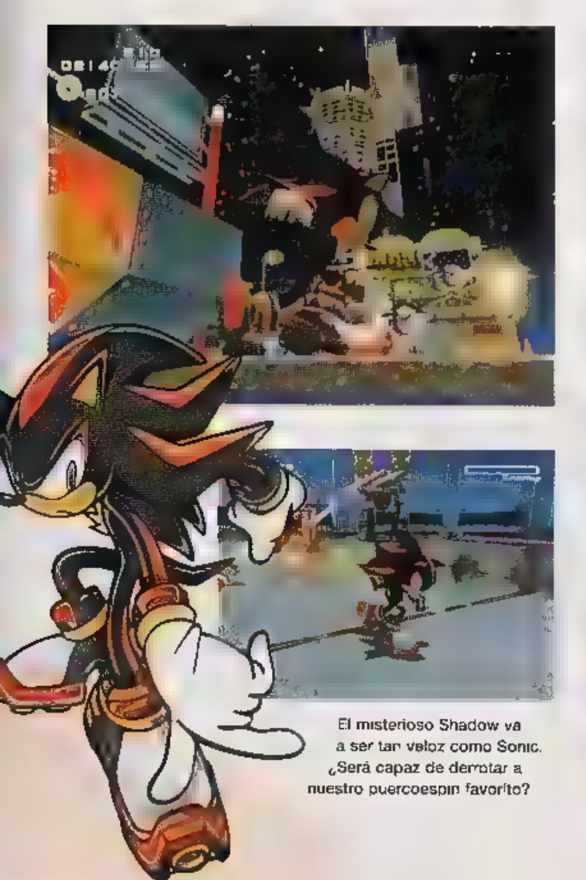
El malo por excelencia de todos los juegos de «Sonic» seguirá empeñado en reunir todas las esmeraldas del Caos para dominar el mundo. Sus fases serán equivalentes a las de Tails, así que cuando lo llevemos iremos montados en un robot de iguales características al del zorro, el "Egg Mobile".





SHADOW

El arma secreta del Dr. Robotnik en esta aventura es el contrapunto perfecto de Sonic: un erizo negro capaz de correr a tanta velocidad como nuestro amigo. Por eso, que no os extrañe que en sus fases atravesemos a mil por hora escenarios llenos de rizos, loopings y saltos, tan espectaculares como los que ya recorrimos en la primera parte del juego.

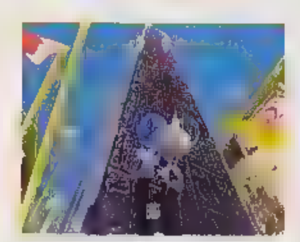


El misterioso Shadow va a ser tan veloz como Sonic. ¿Será capaz de derrotar a nuestro puercoespín favorito?



ROUGE

El segundo debut será el de esta murciélago, una especialista en buscar joyas, que ofrecerá su ayuda al Dr. Robotnik sin que nos queden demasiado claras sus verdaderas intenciones. Ella le dará la réplica a Knuckles explorando extensas áreas para buscar las Esmeraldas del Caos, y no solo será capaz de igualar su especial habilidad para escalar, sino que podrá volar e incluso nadar.



Ningún obstáculo podrá detener a Shadow cuando esté en acción.

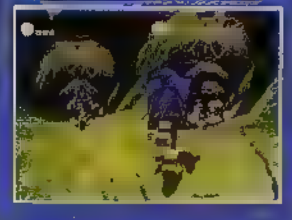


¿Quién dijo miedo al agua? Aquí tenéis a nuestra amiga en remojo.

¡Y TAMBIÉN A DOBLES!

La diversión se va a doblar en «Sonic Adventure 2», y nunca mejor dicho, con unos duelos a dobles que repetirán los tres tipos de fase del juego: acción, carreras e investigación. Pero eso no es todo, porque entre los secretos que esconde la aventura habrá también un modo en el que podamos jugar ¡carreras de karts! ¿Acaso se puede pedir más jugabilidad?

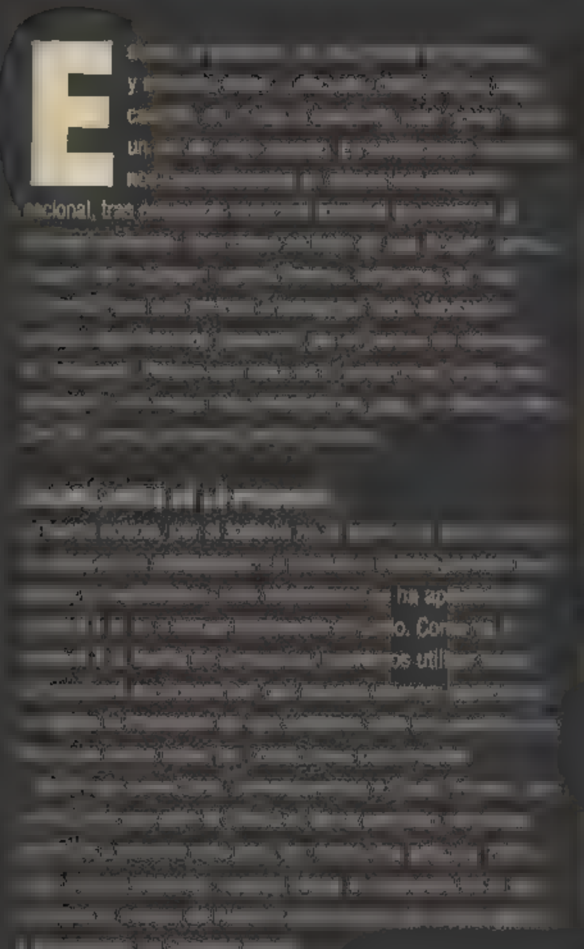


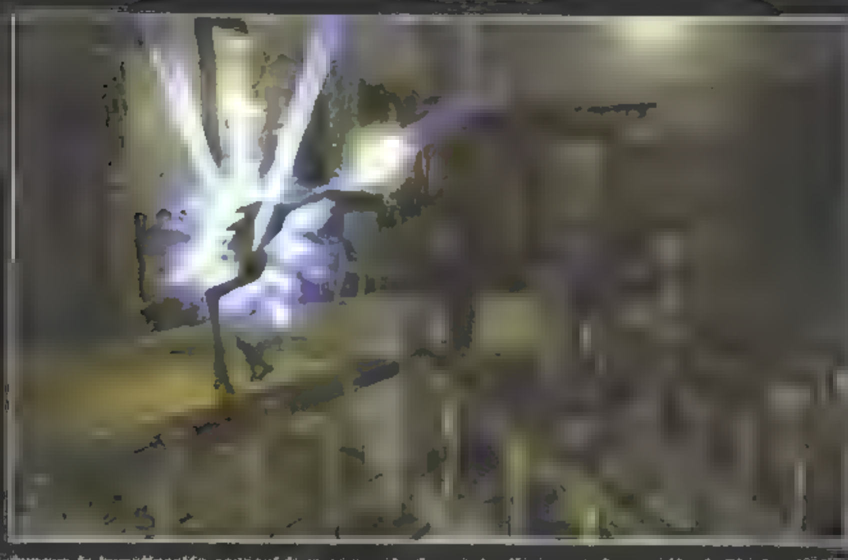






Una isla maldita, una conexión con el más allá, un misterio por resolver. Hasta ahora, este juego era tu sueño. En junio se va a convertir en tu peor pesadilla.





Aunque la investigación ocupará la mayor parte de nuestro tiempo, en la mansión de Shadow Island también habitarán todo tipo de criaturas, que vendrán a darnos la bienvenida desde el más allá.

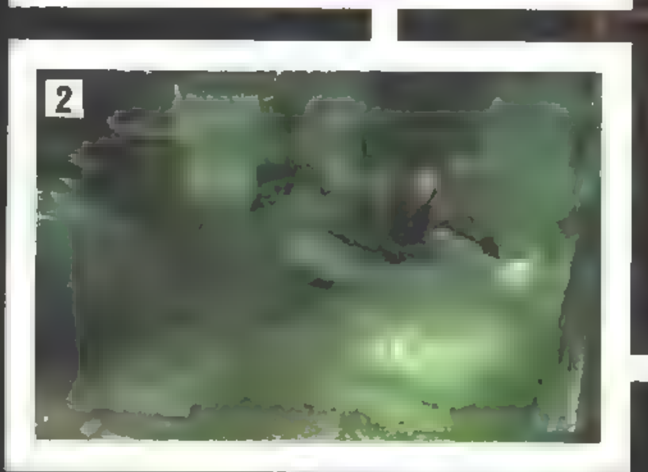




MARAVILLAS DE LA TÉCNICA

La calidad técnica del juego de Infogrames nos ha dejado impresionados. No es la primera vez que vemos unos escenarios prerrenderizados, pero nunca habíamos encontrado tal nivel de detalle. En estas pantallas, que hemos tomado del juego real, apreciamos que es fiable en el sombreado de los objetos y la sombra de Edward (1), en las ondas que se propagan en el agua mientras avanzamos (2), o en el reflejo de Aline en el espejo, acompañado por el magnífico efecto de la luz de su linterna (3). ¿A que son una pasada?







PROTAGONISTAS

EDWARD CARNBY

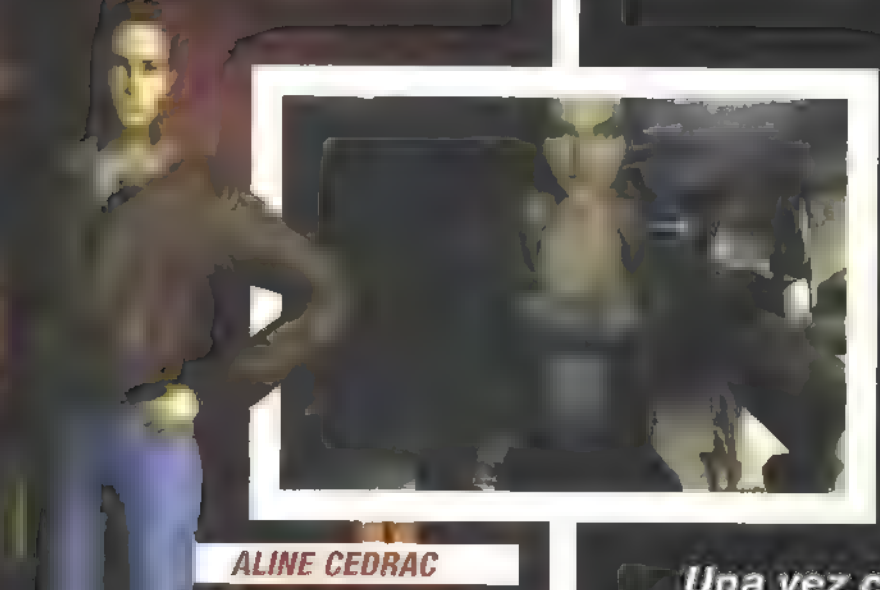
• ¿Cómo se ha metido en este lío?
Es un [illegible] investigador de lo paranormal, y viaja a Shadow Island para aclarar la muerte de Charles Fiske, su mejor amigo.
• ¿Dónde comienza [illegible]?
Tras lanzarse en paracaídas, [illegible] en el interior de la mansión [illegible] Morton. Los jardines que la rodean serán el primer lugar a investigar.
• ¿Cuál será su primer susto?
Digamos que a Carnby se le pasó por alto el cartel de "cuidado con el perro" que hay en esos jardines.

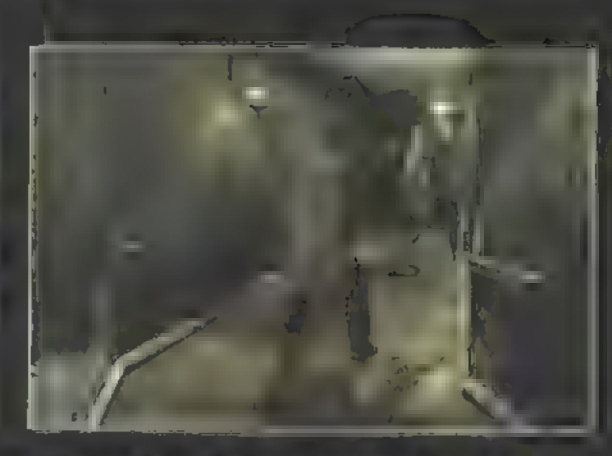




Cada protagonista seguirá un desarrollo distinto, y eso doblará la diversión del juego.



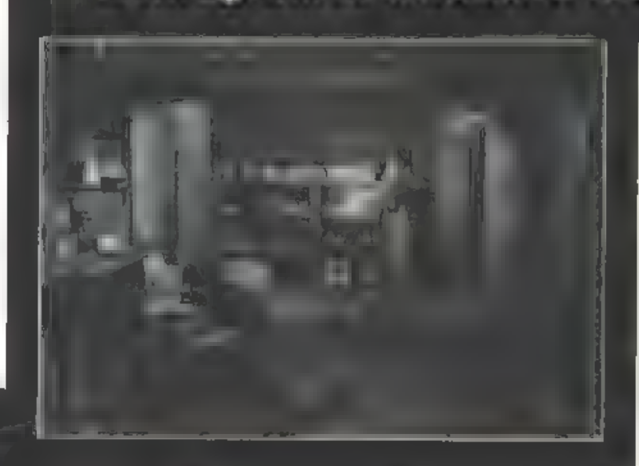


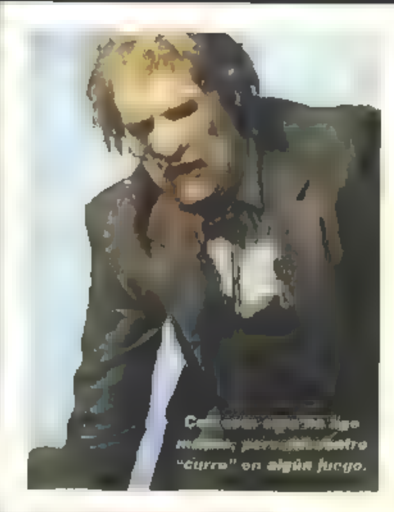


ALINE CEDRAC

• ¿Cómo se ha metido en semejante lío?
Quiere estudiar un [illegible] indio descubierto por Obed Morton en Shadow Island.
• ¿Dónde comienza ella la aventura?
Aterrizará sobre el [illegible] de la mansión. ¡Glups!
• ¿Cuál va a ser el primer [illegible] que se lleve?
En cuanto entre en la casa un habitante muy educado le dará la bienvenida.

Una vez comprobada su excelente calidad técnica, la única duda es saber si Infogrames traducirá los diálogos.



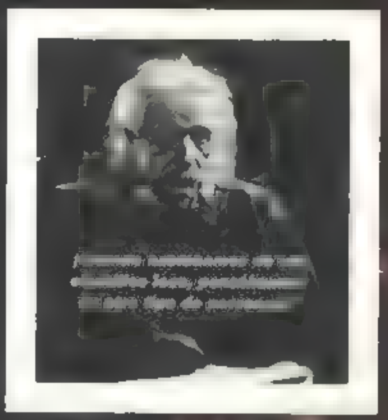


[illegible] "curro" en algún juego.

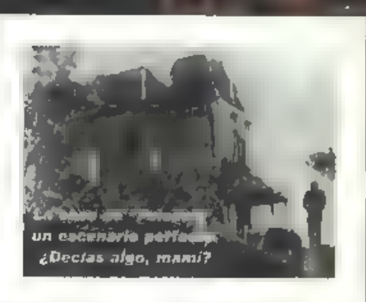
[illegible]

LA RECETA DEL MIEDO

LOS DIEZ INGREDIENTES DE TODO JUEGO DE TERROR



[illegible]



[illegible] un escenario perfecto. ¿Decías algo, mami?

1) Un investigador: [illegible] A alguien le tenía que caer este marrón, ¿no?
2) [illegible] habitaciones, [illegible] primer minuto de juego.
3) Un científico loco: [illegible]. Siempre se le va de las manos el experimento.
4) Una mansión: Llena de habitaciones, y con un [illegible] central muy grande.
5) [illegible]
6) Un diario: ¿Por qué los villanos siempre van anotando todas sus maldades?
7) Zombies: Vaya lata, la estrella principal de este espectáculo suele [illegible].
8) Puertas: Decenas de ellas, y todas con las bisagras sin engrasar. ¡Esos chirridos!
9) Mecanismos secretos: Siempre conviene mirar detrás de los cuadros o las estatuas.
10) Objetos: Llaves, armas, munición... ¿Quién se va dejando todo esto olvidado?

▶ Compañía: **Hitmaker** (www.hitmaker.co.jp) ▶ Fecha: **Julio** ▶ Género: **Velocidad**

Crazy Taxi 2

No fui capaz de aprobar el carnet de conducir, pero he hecho un curso de taxista con Sega, me he comprado un buga de segunda mano, y ya gano más pasta que el Fary en sus mejores tiempos.

Si hay una profesión que de verdad tiene el futuro bien asegurado en Dreamcast es la de taxista. Las condiciones de trabajo son excelentes, las tarifas son altas y las calles aparecen llenas de víctim… ejem, digo, clientes, que se vuelven locos y empiezan a soltar propinas cada vez que le damos una patada al código de circulación.

Además, los requisitos son pocos: tener en casa una consola, y dentro el genial «Crazy Taxi 2», la segunda parte de uno de los títulos que más éxito ha tenido en Dreamcast, y que está a punto de llegar a España con la firma del grupo Hitmaker.

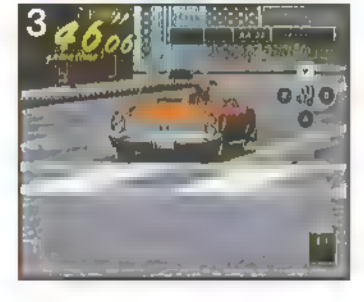
Se trata de un juego espectacular, al que no le van a faltar condiciones para pasear orgullosamente el cartel de "continuación más deseada" (con el permiso de Sonic por supuesto)



Y para que las conozcais, nosotros, que somos unos profesionales como la copa de un pino, ya hemos estado echando unas partidas (¡qué trabajo más duro el nuestro, madre!).

AL CONTRARIO QUE «CRAZY TAXI», que era una conversión del arcade, este nuevo capítulo va a ser un juego programado directamente para Dreamcast, sin paso previo por los salones recreativos. Claro, que hay que tener en cuenta que «Crazy Taxi 2» no sólo compartirá el título con la primera entrega, sino que además va a ofrecernos la misma mecánica básica de juego. Sin ninguna duda, los chicos de Hitmaker lo han tenido muy claro: si «Crazy Taxi» era lo más ▶▶





1 Vaya, el primer cliente de la mañana es un turista. ¡Que se prepare, que va a saber cómo conducimos los taxistas en NY!
2 Acabamos de coger a un grupo de tres bellas animadoras. Venga chicas, ¿queréis marcha? Pues a saltar y gritar como locas.
3 En las repeticiones de nuestras carreras podremos elegir entre un montón de cámaras tan bonitas como ésta.
4 …o incluso esta otra, que enseña un primer plano el careto del cliente. ¡Parece que está a punto de vomitar!



CLAVES

EL MISMO CONCEPTO, PERO LLENO DE NOVEDADES. Muchas e importantes van a ser las novedades que nos vamos a encontrar en este juego, que irán desde nuevos vehículos y sus conductores, hasta la posibilidad de saltar con el coche pasando por nuevas pruebas de conducción en la "Crazy Pyramid".

UNA NUEVA CIUDAD, ¡Y NADA MENOS QUE NUEVA YORK! Gracias a «Crazy Taxi 2» acabaremos conociendo la gran manzana, capital cultural de los Estados Unidos, tan bien como la palma de nuestra mano. Será en dos grandes mapeados, uno en la isla de Manhattan y otro con la parte continental de la "city".

UN ACABADO EXCEPCIONAL. Que seguirá la misma línea brillante y sólida de la primera parte, pero con muchas pequeñas mejoras en las animaciones, en la generación de los fondos, en la detección de colisiones, etc. Y por supuesto, todo amenizado por una banda sonora marchosa como pocas veces hemos escuchado.

▶▶ original y divertido, y además ha sido uno de los grandes éxitos de la consola de Sega, ¿para qué intentar mejorar lo inmejorable? Mejor hacer unos cuantos cambios, añadir unos detalles aquí y allá, ¡y a disfrutar otra vez como auténticos energúmenos!

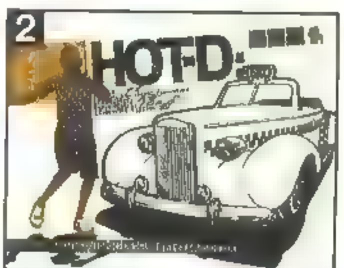
Así que nos vamos a encontrar con el mismo objetivo en la partida, coger el taxi, buscar clientes para llevarlos a otro punto de la ciudad, poner el taxímetro en marcha, y llegar a tiempo a nuestro destino, para inmediatamente buscar más clientes. ¿Significa esto que todo seguirá igual? ¡Pues claro que no!

PARA EMPEZAR, SI LA PRIMERA PARTE DISCURRÍA en la "tranquila" ciudad de San Francisco, «Crazy Taxi 2» va a permitirnos ejercer nuestro oficio en la ciudad más cosmopolita del mundo, y probablemente una de las más caóticas. No, tranquilos, que no estamos hablando de Albacete, sino de Nueva York. Efectivamente, la "Big Apple", será el escenario de nuestras aventuras y desventuras, y reconoceremos muchos de sus lugares emblemáticos, como Central Park, Greenwich Village, Wall Street, la catedral de San Patricio rodeada de estratosféricos rascacielos, etc.

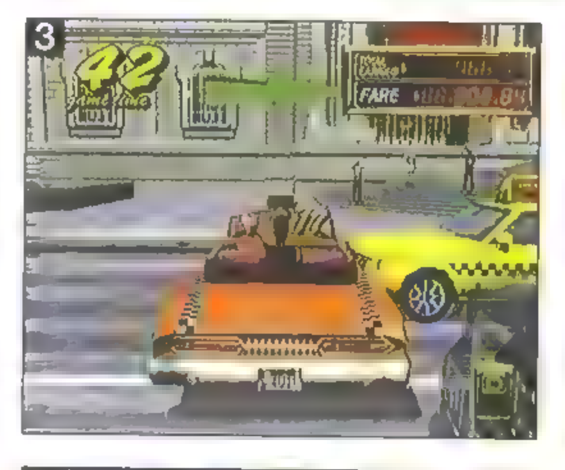
Habrá dos enormes mapeados, uno en la isla de Manhattan, y otro para el resto de la ciudad. Y claro, ser taxista en Nueva York implicará vérnoslas con un tráfico endiablado, así que ni los conductores más veteranos de «Crazy Taxi» podrán permitirse un segundo de despiste.

Para que tantísimo tráfico no se convierta en una loca pesadilla, los chicos de Hitmaker han decidido que nuestro taxi incluya un mecanismo especial verdaderamente útil, que ▶▶





❶ Como en la primera parte, el destino de nuestro cliente estará enmarcado por una "valla" virtual. Como para perderse.
❷ Con 78 tacos a la espalda, el abuelo de los taxistas tiene más marcha que Chiquito de la Calzada. Mirad qué baile se marca.
❸ Aquí lo que importa es llegar a nuestro destino cuanto antes, sin el riesgo de que nos plante una multa la policía. ¡A raaasss!
❹ Con el nuevo movimiento saltarín del taxi no será nada extraño ver imágenes como ésta. Es una línea muy realista, claro.









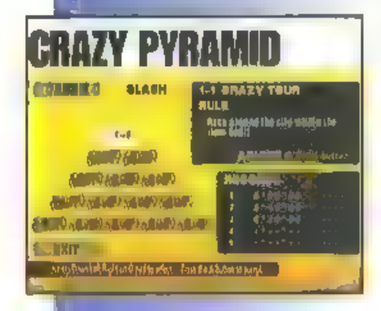


❺ El taxi de Hot-D recordará bastante al de Gus: un poderoso tanque de línea antigua, pero inmensa potencia. ¡Menuda maravilla!
❻ El plano de Manhattan, aquí llamada "Small Apple", con Central Park entre el bullicio de Wall Street y la calma del Village.
❼ Nuestro taxímetro también sufrirá una remodelación en «Crazy Taxi 2». Ahora será más moderno, con la pantalla digital y todo.
❽ ¿Pero a quién se le ocurre poner una cabina de teléfono en mi camino? ¡Ea, que quien quiera llamar se compre un móvil!





Sólo a base de mucha técnica y buenas dosis de paciencia lograremos superar las quince pruebas que nos planteará la "Crazy Pyramid", una nueva versión de la "Crazy Box" que salía en la primera parte. Y será el mejor modo de aprender combos especiales utilísimos, como pegar un acelerón o hacer un derrape.









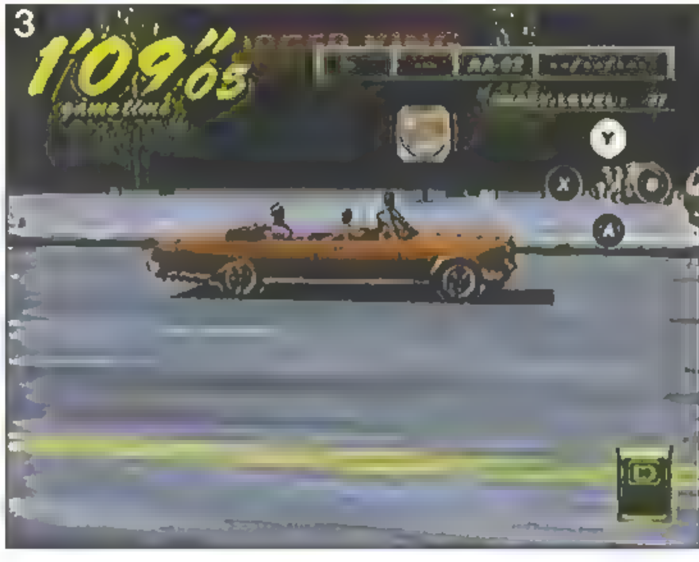






▶▶ le va a permitir dar saltos con la gracilidad de un canguro muy bien alimentado. Sí, es cierto que ya en «Crazy Taxi» podíamos hacer saltar el coche a base de combos con el acelerador (sobre todo con B.D. Joe); pero ahora estamos hablando de que nuestro taxi saltará con sólo pulsar un botón. El efecto será puramente arcade, pero también divertidísimo.

Por supuesto, vamos a seguir contando con las "mañas" de taxista veterano (turbos, derrapes, etc.), que aprenderemos en un divertido modo similar al "Crazy Box" de la primera parte, y que ahora se va a llamar "Crazy Pyramid", donde podremos aprender técnicas y abriremos algún secreto pasando divertidas pruebas.



TAMBIÉN VAN A CAMBIAR LOS CONDUCTORES, si bien seguiremos teniendo cuatro a elegir, con distinto vehículo y características diferentes para cada uno, como ya sucedía en la primera parte. Habrá dos chicos, Slash y Iceman, una "chati" con coletas, que se llamará Cinnamon, y por último Hot-D, un abuelo de 78 años con un montón de experiencia conduciendo y más marcha que un alemán de vacaciones en Ibiza.

En cualquier caso, los cuatro taxis guardarán un cierto parecido con los de la primera entrega. Y todavía no sabemos, aunque estaría de fábula, si habrá algún truco que nos permita desbloquear a Gus y a los demás ▶▶







1 La rubia Cinnamon será tan guapa como temeraria y peligrosa al volante de su taxi.
2 Vaya, unos domingueros comiendo hot dogs en el parque. Se les van a indigestar.
3 Como podéis apreciar, la publicidad de Burger King no será nada subliminal.
4 Esto es un derrape como Dios manda y lo demás gaitas. ¡Cuidado con el camión!
5 Los taxis serán automáticos, y sólo nos preocuparemos de frenar o de acelerar.
6 Aunque una flecha nos dirá la dirección de nuestro destino, será mejor aprenderse los mapas pronto para no depender de ella.

▶▶ conductores de la primera parte

Ya en plena faena al volante, otra de las novedades que nos vamos a encontrar será que podremos coger a grupos de varias personas (mirad el cuadro que hemos preparado a la derecha). Esto nos va a permitir ganar más pasta, pero también una mayor complicación, pues en estos casos cada uno pedirá ir a un lugar diferente, y llevarles a su destino se convertirá en una locura frenética.

Si «Crazy Taxi» supuso toda una sorpresa en cuanto a sus cualidades técnicas, «Crazy Taxi 2» va a ser una auténtica bomba, pues añadirá a la vistosidad y brillantez de la primera entrega unas animaciones aún más cuidadas, un horizonte cada vez más lejano, así como un mejor sistema de detección de colisiones. Y a la hora de manejar nuestro vehículo, los veteranos podrán apreciar una mayor suavidad en su conducción.

¿Y QUÉ OS CREÉIS QUE NO HAY MARCHA EN NUEVA YORK? De eso nada, chicos. «Crazy Taxi 2» contará de nuevo con una banda sonora en la línea marchosa y rockera de su antecesor, en la que volverán a dar "el cante" los chicos de Offspring.

Así que ya sabéis lo que nos espera: una ciudad como Nueva York llena de clientes que no se imaginan que el taxista es un consolero loco, que ha oído hablar alguna vez del Código de Circulación, aunque... ¿alguien se acuerda de qué iba ese libro? Nosotros, desde luego, no. ■



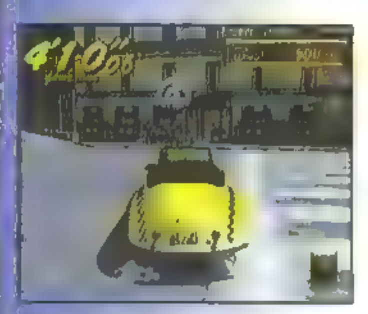




❶ La estación de autobuses estará llena... de autobuses; claro, no iban a ser cantimploras. Con un buen salto, ni los veremos.
❷ Nueva clienta a la vista, y se trata de una señora en estado de buena esperanza. Como no tengamos cuidado con los baches, quizás acabemos de comadronas.
❸ Cuatro clientes, cuatro destinos. ¿Alguno tiene más prisa que los demás, o decido yo a quién dejo primero en su casa?



Eso podría poner un cartel para colgar del salpicadero de nuestro taxi, pues una de las novedades que incluirá «Crazy Taxi 2» será la posibilidad de coger como clientes a grupos de dos, tres o cuatro personas. La pasta a ganar será mucho mayor, pero también será más complicado, pues cada uno se parará en un lugar diferente y el tiempo que vamos a disponer estará más limitado. Claro, que todos soltarán propinas a la vez.





▶ *Compañía:* **Secret Level** (www.secretlevel.com) ▶ *Fecha:* **Julio** ▶ *Género:* **Acción subjetiva**

Unreal Tournament

Mercenario curtido en mil batallas busca pardillos que se atrevan a encerrarse con él dentro de un escenario de combate. Interesados, comprar munición abundante y hacerse un seguro médico.

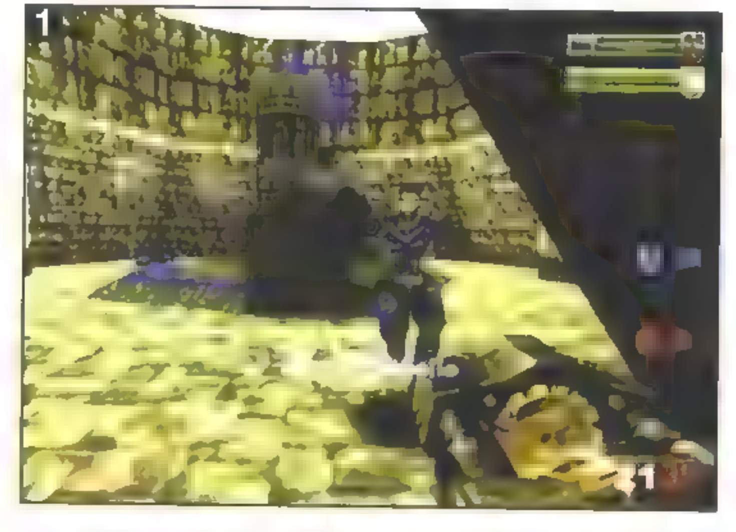
Uno de los géneros de más éxito en PC, desde los días ya lejanos de «Doom» es el de los "shooter" en primera persona, juegos en los que usamos una vista subjetiva para patearnos decorados laberínticos en busca de armamento y enemigos con los que compartir buenas "charlitas" a disparo limpio.

Nuestra Dreamcast, que se atreve con todo, ya demostró hace meses con «Quake III Arena» que el género no le viene grande en absoluto, y en breve va a ser escenario de un duelo de titanes, pues Infogrames tiene previsto traernos un título que es capaz de disputarle a «Q3A» la supremacía en el género. Os hablamos, claro, de «Unreal Tournament», otro de los clásicos de la acción subjetiva, que llegará en conversión directa del PC.

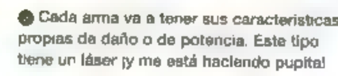
LOS PROTAGONISTAS DE ESTE "TORNEO IRREAL" serán los tiros y las explosiones. Mucha pólvora y más vísceras que en una casquería, pues, hay que decirlo antes de nada, en el juego abundarán las imágenes explícitas y muy violentas, así que no estará recomendado para menores de edad. Quedáis todos avisados...

Las bazas de «Unreal Tournament» serán sus más de setenta niveles, de ellos unos veinte exclusivos para Dreamcast (en esto supera a «Q3A»), que tendrán una solidez a prueba de bombas (¿cogéis el chiste?) y se generarán con total suavidad. Habrá también más de diez armas ▶▶

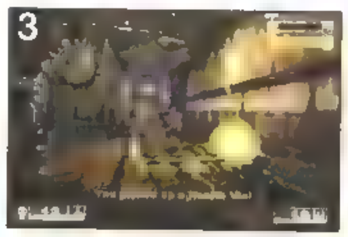


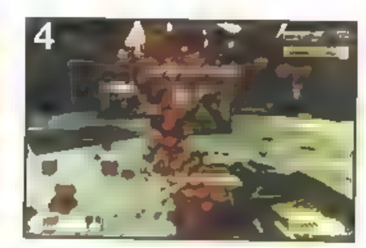


Los jugadores controlados por la consola (se llaman "bots") van a tener una elevada inteligencia artificial, como sucede en el PC.



Cada arma va a tener sus características propias de daño o de potencia. Este tipo tiene un láser ¡y me está haciendo pupita!







La mayoría de los escenarios van a ser muy espectaculares. Mirad este castillo.

Con tanta sangre y "cachitos" de bot, está claro que el juego no será para niños.

El juego será compatible con el ratón y el teclado. Así el control será como el de PC.

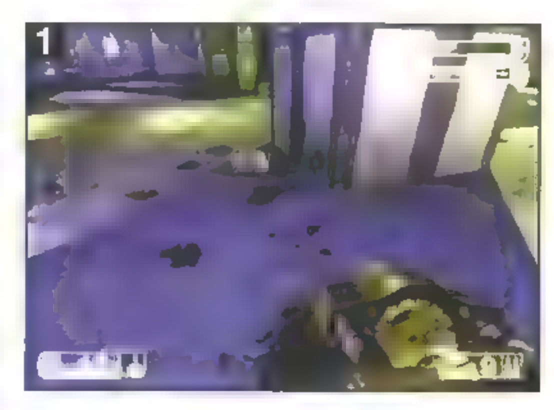
"Killing Spree" significa algo así como "borrachera de muerte". ¡Cuidado conmigo!

CLAVES

EN EL MISMO NIVEL QUE «QUAKE III ARENA». Porque en «Unreal Tournament» también nos vamos a encontrar con un montón de escenarios, armas y la más frenética acción en primera persona que podamos imaginar.

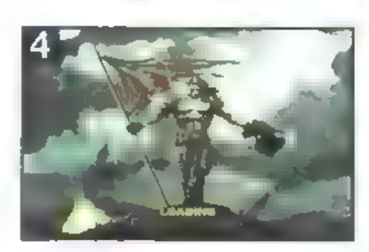
UNA CONVERSIÓN DE PC PERFECTA. Cualquiera que conozca la versión de ordenador se va a quedar alucinado al ver cómo el juego corre en nuestra consola tan bien como lo puede hacer en un PC de los potentes.

¿PODREMOS JUGARLO ONLINE? En Estados Unidos ya están jugando hasta 8 jugadores por partida (¡qué pasada!), pero Infogrames aun no ha confirmado si en Europa será así también.









1 A ver señores, ¿de quién es esta cabeza que ha caído rodando del piso de arriba? 2 No es muy noble, pero lo de atacar por la espalda estará permitido y será efectivo. 3 ¡Qué bonitas vidrieras! ¿De qué estarán hechas para aguantar tantos balazos? 4 Los (cortos) tiempos de carga nos van a mostrar preciosas imágenes como ésta. 5 Pero qué pinta de chuleta tiene este tipo ¿Dónde te has comprado la careta, majo?

▶▶ distintas y muy equilibradas, como el útil "Sniper Rifle", el todopoderoso "Rocket Launcher", o el implacable "Ripper", un lanzacuchillas con el que ninguna cabeza va a estar a salvo sobre sus hombros (disculpad el toque gore, pero es que es literal).

LOS MODOS DE JUEGO SERÁN LOS HABITUALES en el género: el "Deathmatch", combate puro y duro en el que ganará el que más bajas acumule; el modo "Domination", en el que dos equipos lucharán por hacerse con el control del escenario, el modo "Capture the Flag", o robo de la bandera, y el "Challenge", en el que los más duros e inteligentes "bots" nos retarán en complicados enfrentamientos cara a cara.

Ahora toca hacer la pregunta del millón: ¿será posible jugar online? De momento no podemos daros una respuesta definitiva: en Infogrames no nos lo han confirmado todavía, si bien en EEUU ya llevan semanas jugando a través de Internet, ¡en partidas de hasta ocho "dreamers"!

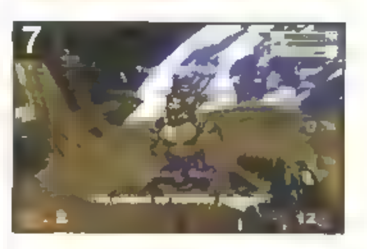
Desde luego, las partidas online serían un puntazo, pero, en el peor de los casos, tendremos la opción para cuatro jugadores a pantalla partida, y ésta sí que es definitiva.

Por otra parte, también nuestras orejas van a disfrutar con buenas melodías, que acompañarán a los variados y estruendosos efectos de las armas, y a las lindezas que se dirán los participantes en la batalla. Porque os anunciamos que «Unreal Tournament» va a ser asequible para todo hijo de vecino, gracias a los subtítulos ¡y al doblaje de las voces!

Quedáis citados para el próximo número de la revista, donde podréis encontrar un completo comentario del juego. Eso sí, venid con el traje de combate, porque se va a armar una gorda cuando estas batallas den comienzo en nuestra consola. ■





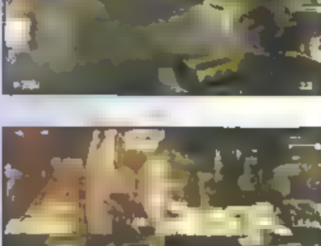


6 Arriba, a la izquierda, leeremos las frases que los bots dirán durante los combates. 7 ¿Pero esta es manera de tratar a un compañero de equipo? Lo que hay que ver! 8 Tío, no te acerques tanto, que te canta el aliento. A ver si nos lavamos la boca.



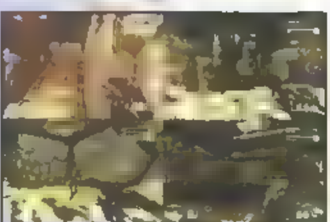


Sin duda, el tema de las partidas online puede hacer que «Unreal Tournament» de el salto de calidad necesario para discutirle el trono del género a «Quake III Arena». De cualquier forma, lo que sí va a incluir el juego será la opción para disputar batallas de hasta cuatro jugadores compartiendo la pantalla. Esta opción multijugador incluirá los mismos modos de juego del modo individual ("Deathmatch", "Domination", "Capture the flag" y "Challenge"), y además incluirá la posibilidad de jugar el modo "Deathmatch" por equipos de dos contra dos o incluso de tres contra uno, por si alguno se pone chulito y dice que no tiene rival en este juego. En la redacción nos lo hemos pasado en grande probando estos duelos!










CONFIDENTIAL
MISSION

Mi nombre es Gibson, Howard Gibson. Y no es que me alegre de verte, **es que llevo una pistola.**



- Tipo de juego: **Disparos**
- Compañía: **HITMAKER** www.hitmaker.co.jp
- Distribuidora: **SEGA** www.dreamcast-europe.com
- Visual Memory: **3 bloques**
- Internet: **Sí**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Edad: **+18**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Textos en castellano**



A este tipejo se le ha caído un rifle de asalto. Si le acertamos, podemos usarlo nosotros.

Por muy confidencial que sea (perdonad el chiste malo, pero nos lo servían en bandeja), es hora de hablar del nuevo juego de Hitmaker, el equipo de Sega creador de títulos como «Crazy Taxi». Así que leed este comentario sin demora, no se lo contéis a nadie, y no os preocupéis por estas páginas, pues se autodestruirán en un minuto.

Tras meses pidiendo a gritos un juego que nos dejara desempolvar nuestra pistola de Dreamcast, por fin nos llega esta nueva conversión de un juego arcade. Y aunque nuestra labor vuelva a ser la misma que en «The House of Dead 2», es decir, apuntar, disparar y recargar, «Confidential Mission» nos propone un argumento radicalmente diferente: protagonizar una película como las de James Bond.

LA COMPARACION CON EL ESPIA al servicio de su Majestad es ineludible. En el juego, el protagonista es otro dandy, Howard Gibson, que con el smoking recién planchado se enfrenta él solito a una organización terrorista llamada Agares. Estos tipos han conseguido un satélite con un poderoso láser, y amenazan destruir una ciudad si no se cumplen sus exigencias (desde luego, estos terroristas quizá sean muy peligrosos, pero de originalidad andan escasos).

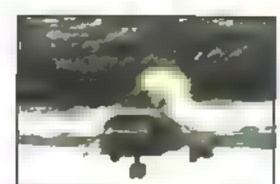
Así que ya sabéis lo que toca hacer: pistola en ristre, debemos acabar con todos los miembros de Agares. ▶▶











Si alguna vez me hubieran dicho que iba a destrozar un "peazo" helicóptero como este yo solito, no lo habría creído.



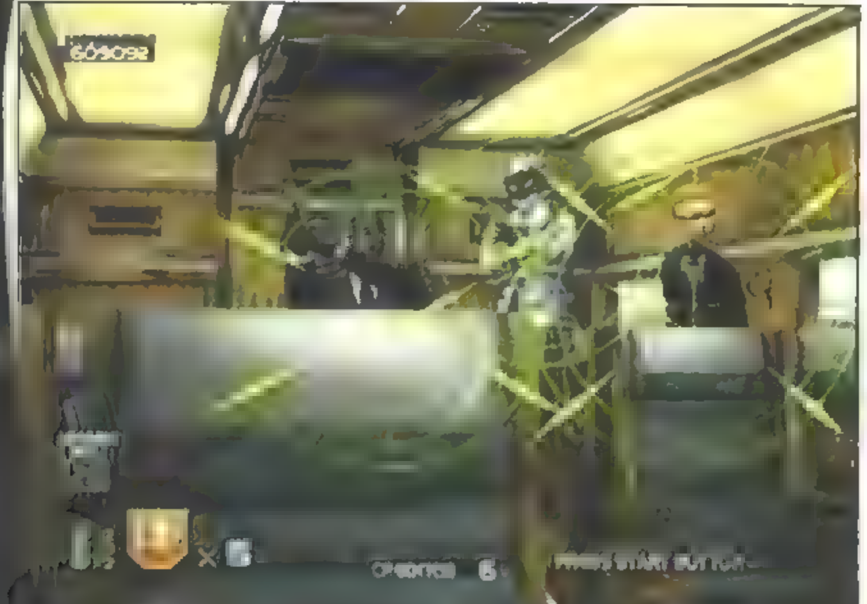
¡Serás bobo! ¿No podías haber buscado una estatua un poco más grande para esconderte?



Y AHORA, ¿QUIÉN VA A PEGAR LOS PEDAZOS?



Para evitar el toque sangriento que habrían supuesto tantos disparos, cada vez que acabamos con un rival vemos cómo estalla en mil pedazos y desaparece. El efecto es bonito, pero algo extraño ¿no?







▶▶ en tres largas fases que se desarrollan en un museo antropológico, en un tren en marcha, y en la mismísima base secreta de la banda

ANTES DE ENTRAR EN COMBATE, podemos visitar nuestro cuartel general para hacer prácticas de tiro en un modo entrenamiento que tiene pruebas muy divertidas y varios niveles de dificultad.

Después, ya en la misión, recorremos cada nivel de forma automática, mientras despachamos a cientos de tipejos, recogemos objetos especiales (ametralladoras, por ejemplo) y, por supuesto, nos vamos enfrentando con los jefes de la organización.

Para acabar con un malo nos basta con un tiro, pero da más puntos enlazar un combo de tres, o mejor aún, lograr un "tiro de justicia", o sea, disparar al arma para dejarlos indefensos. La idea es conseguir una puntuación alta para fardar al descargar nuestros mejores records en la página web del juego.

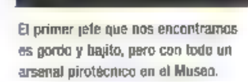
Delante de cada enemigo aparece una mirilla que va cambiando de color según se prepara para dispararnos. Esto le da emoción al juego, porque cuando la pantalla se llena de rivales, debemos fijarnos rápidamente en el color de cada uno y decidir a cuál atacar primero para que no tenga tiempo de herirnos. Pero hay que tener cuidado ya que también salen civiles, y si les acertamos por error sufrimos una penalización.

Pese a que nos bastamos nosotros solos para acabar con la banda al completo (y aún nos sobran balas), se nos puede unir otro jugador, en el explosivo papel de ▶▶

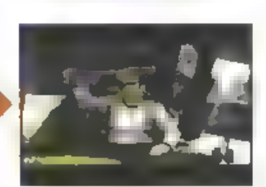
COMO TE ACERQUES, TE VAS A ENTERAR

En muchas ocasiones a lo largo del juego, nuestros enemigos nos atacan a una cortísima distancia. Como para fallar el tiro. Y todo ello, sin que sus animaciones sufran ni el más mínimo pestañeo.

¡PERO QUÉ TIPOS MÁS PESADOS!



El primer jefe que nos encontramos es gordo y bajito, pero con todo un arsenal pirotécnico en el Museo.



Este comandante que parece recién llegado de Siberia es el que intenta que no superemos la segunda fase.



Y este del parche en el ojo es el general y máximo responsable de Agares. Y ese traje le hace invisible!



Cualquier sitio es bueno para intentar esquivar las balas de estos matones. Pero cuidado, que pueden aparecer por cualquier lado.



Si nos pegan un tiro, además de perder una de nuestras preciadas vidas, vemos el efecto de las balas en la pantalla de nuestra tele.





COMO UN PELÍCULA



Pocos juegos tienen un ritmo tan marcadamente cinematográfico como este. Por eso, no es raro que cada dos por tres tengamos cortas, pero efectivas secuencias que sirvan para enlazar las distintas fases de acción. Lo mismo nos dan un Oscar de Hollywood.



▶▶ la rubia Jean Clifford, con lo que se montan partidas a dobles de lo más divertidas.

Si miramos su técnica, «Confidential Mission» es un juego espectacular, en el que destacan sobre todo las soberbias animaciones de los personajes que desfilan por delante nuestro, y unos efectos estupendos, en los que los creadores han huido del toque gore que podría haber dado tanto disparo.

Está claro que una pistola es primordial para disfrutarlo a fondo, aunque también queda prevista la posibilidad de jugarlo con el mando de control gracias a un puntero que vamos moviendo por la pantalla. Resulta un pelín más lento, pero efectivo si no tenemos ese periférico. ¡Y también podemos utilizar el ratón de Dreamcast!

¿ESTAMOS ANTE UN JUEGO PERFECTO? Ya nos gustaría responder que sí. En el apartado de diversión no anda lejos, pero tiene el mismo problema que otras conversiones de recreativa: es demasiado corto. Sí, es cierto que podemos abrir el modo "Another World", en el que las misiones varían un poco (nuevos enemigos y más civiles), lo que alarga un pelín su vida, pero pocas horas más. Y es que no se tarda ni un día en llegar al final, y ni siquiera tenemos caminos alternativos, como ocurría en el genial «The House of the Dead 2».

De todas formas, continúa siendo una buena opción para machacar el gatillo. ■

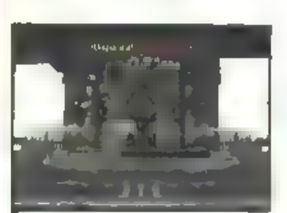
¡SEÑORA, APÁRTESE! COMO SE ME ESCAPE UN TIRO...

A pesar del escándalo que se monta allá por donde Howard Gibson pone el pie, aún hay civiles que pasean por ahí como si tal cosa. Pues hay que tener cuidadín de no dispararlos, porque si les damos perdemos una vida y puntos.

▲ Nos gusta: [illegible] juego que sea compatible co[illegible] pistola [illegible] [illegible]co de los de la recreativa

[illegible] [illegible]sta duración debería haberse [illegible]lucionado incluyendo algunas [illegible]





Algunas veces hay que superar pequeñas pruebas que varían ligeramente el desarrollo.

¿LO HA ENTENDIDO? ¡SEÑOR, SÍ, SEÑOR!

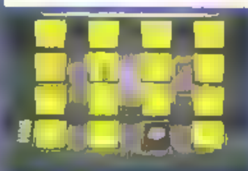




Antes de entrar en las misiones, podemos entrenar en las seis pruebas del modo "Academy".



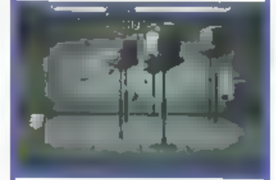
En ésta, tenemos que demostrar nuestra puntería disparando a los enemigos entre objetos móviles.



Ahora, la cosa va de reflejos. Hay que disparar rápidamente a los globos que van apareciendo.



Una prueba para discernir entre enemigos y civiles. Y no tenemos ni un segundo para pensárnoslo.



En esta prueba practicamos cómo enlazar combos de tres disparos, algo que será muy útil después.



Valoración

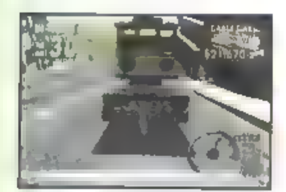
[illegible] muy corto, lo cu[illegible] [illegible] del género se [illegible]

8

18 WHEELER
AMERICAN PRO TRUCKER

¡Cómo mola hacer de camionero de Texas!
Por cierto, ¿falta mucho para el desvío a Cuenca?







- Tipo de juego: **Velocidad**
- Compañía: **AM2**
  www.sega-rd2.com
- Distribuidora: **SEGA**
  www.dreamcast-europe.com
- Visual Memory: **5 bloques**
- Internet: **No**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Edad: **Para todos los públicos**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Textos en castellano**

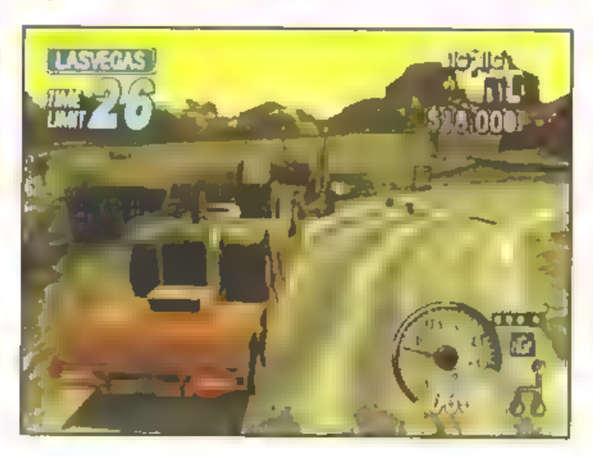


Si vamos "a rebufo" de otro camión, nos impulsa como un turbo. Es la técnica "slip stream"

Un personaje de los EEUU al que todos conocemos por los soporíferos telefilmes de las tardes de los domingos es el camionero macarra yanqui. Hablamos de un tipo con sombrero de cowboy, gafas de sol años 70, camiseta sin mangas, brazos tatuados vaqueros y botas camperas. Eso es elegancia, ¿verdad?

Si ahora pensamos en esa (incomprensible) admiración de los japoneses por todo lo norteamericano, es normal que el grupo AM2, de Sega, al que todos queremos como a nuestra madre por títulos como «Shenmue» o «F355 Challenge», sea el creador de este juego de carreras de camiones. Su nombre es «18 Wheeler American Pro Trucker» (viene a significar "Conductor americano de un camión de 18 ruedas", para los que suspendan inglés).

Lo estrenaron hace varios meses en los salones arcade sobre la placa Naomi, pero como de ésta a Dreamcast no hay más que un paso (más aún si disponemos de un medio de transporte así) ahora ya no tenemos que salir de casa, ni gastar más monedas de veinte duros, para que nos den las llaves de unos de los camiones que protagonizan el juego.



EL DESARROLLO ES MUY SENCILLO, y apenas varía de un modo de juego a otro: elegimos un camión entre cinco, que se diferencian en potencia, velocidad máxima y dureza del volante, te enganchamos un remolque (cuanto más grandote sea, más pasta nos pagarán al entregarlo), y... ¡a conducir!

El modo principal es el Arcade, que como podréis suponer, es un calco de la recreativa. Tenemos cuatro rutas del Este al Oeste de ▶▶

¡SOY EL REY DEL APARCAMIENTO!



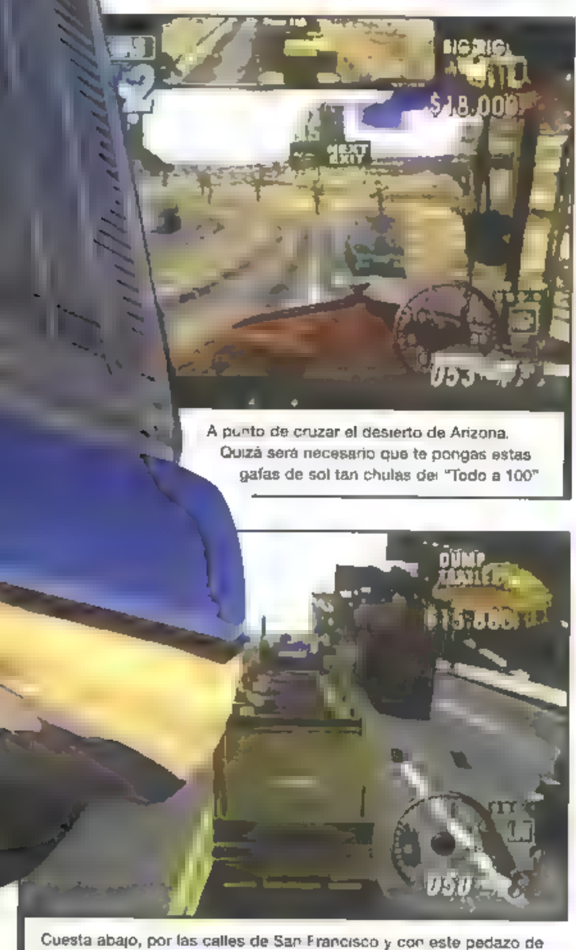
El modo "parking" se convierte en la estrella del juego. Las pruebas se hacen en diferentes escenarios.



Tenemos un tiempo limitado para aparcar el camión (con remolque incluido) en espacios diminutos.



Después de unas cuantas maniobras logramos nuestro objetivo, y además desbloqueamos nuevos escenarios.



A punto de cruzar el desierto de Arizona. Quizá será necesario que te pongas estas gafas de sol tan chulas del "Todo a 100"

Cuesta abajo, por las calles de San Francisco y con este pedazo de camión, es una auténtica gozada conducir. ¡Jeronimoooo!



Al comienzo del viaje tenemos una ruta sencilla de Nueva York a Key West, por una autopista con más tráfico que la carretera Madrid-Valencia en día de Operación Salida. ¡No hay que perder ni un segundo!



Los trayectos, aunque son cortos, tienen unas estupendas transiciones de decorados y luz. Les dotan de gran realismo, y dan la sensación de haber estado haciendo un viaje de muchas horas y kilómetros.





Llevando un tranvía, es lógico que vayamos a San Francisco.

▶▶ los Estados Unidos, y se trata de viajar de una ciudad a otra en un tiempo limitado.

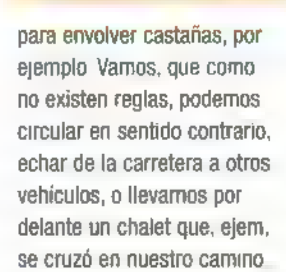
El trayecto transcurre por unas autopistas que tienen un tráfico endiablado, y además sufrimos el acoso de Lizardtail, un camionero rival que nos odia a muerte y está dispuesto a hacer lo que sea con tal de que no lleguemos a nuestro destino (¿tan mal le sentó el rollo que tuvimos con su novia?).

NUESTRO GRAN ALIADO ES UN CAMIÓN poderoso como un tanque, que apenas se inmuta si nos llevamos por delante un todo-terreno. Bueno, eso, y la ventaja de usar el código de circulación para envolver castañas, por ejemplo. Vamos, que como no existen reglas, podemos circular en sentido contrario, echar de la carretera a otros vehículos, o llevarnos por delante un chalet que, ejem, se cruzó en nuestro camino.

Sorprende lo lograda que está la física del camión, la tracción en los giros, que depende de la velocidad que llevamos, o lo bien que se maneja al alcanzar una alta velocidad punta. Incluso podemos usar una técnica llamada "slip stream" que consiste en colocarnos al "rebufo" de otros camiones y aprovechar como un turbo la corriente que producen.

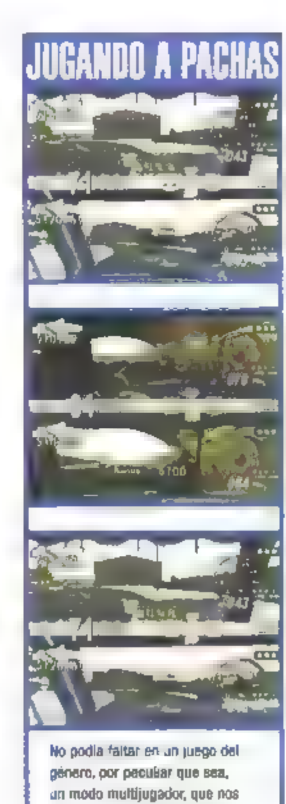
Cada uno de los cuatro viajes, pese a durar entre dos y tres minutos reales, está muy bien "comprimido" para que dé la sensación de haber viajado durante horas, con una suave transición de los escenarios, y entre las diferentes horas del día.

A esto debemos sumar diferentes acontecimientos, como un tornado que asola la autopista cerca de Dallas, o las rocas que caen de la montaña en el desierto de Arizona, para completar un apartado gráfico bonito ▶▶



Al final de cada viaje cobramos una más que merecida recompensa en la que se suma el precio del transporte (depende del remolque que hayamos decidido llevar), el tiempo que nos haya sobrado, y una bonificación extra si llegamos a la ciudad antes que Lizardtail. Y no ganamos puntos, sino dólares, contantes y sonantes...

JUGANDO A PACHAS



No podía faltar en un juego del género, por peculiar que sea, un modo multijugador, que nos permita correr con un amigo a pantalla partida. Competimos en circuitos cerrados y podemos hacer alguna que otra trampilla para dar una buena paliza al que se atreva con nosotros.





¿Es acaso esto lo que llaman "estar en el ojo del huracán"?

¡A POR LAS TUERCAS!

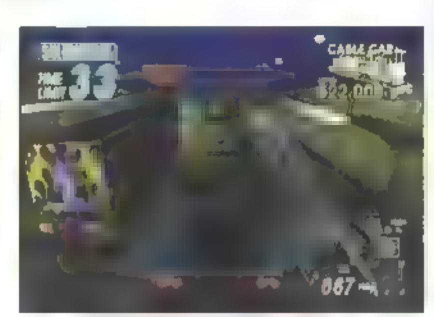






Pero los dólares no son lo único que conseguimos después de uno de los viajes. Si llegamos a la ciudad antes que Lizardtail tenemos un "bonus" que consiste en aparcar el camión. Y si lo hacemos sin errores, ganamos más pasta y nuevas piezas para el camión, desde una bocina nueva hasta un motor más potente.





Seguro que cuando compraron estos chalet, sus dueños pensaban que vivirían en una urbanización tranquilita.

e impactante, sobre todo si usamos la magnífica vista del interior de la cabina.

Pero el problema principal de «18 Wheeler» es que le pesa demasiado su origen arcade, porque se trata de un juego muy corto ahora que es posible gastar un "continue" tras otro sin que nos duela en el bolsillo. Así, en menos de media hora nos plantamos en el final, con lo que el desarrollo pide a gritos nuevos recorridos en esta versión de Dreamcast.

Las alternativas que nos ofrece son tres modos de juego nuevos: "carrera", en el que corremos en cuatro circuitos de competición y sumamos puntos al embestir a unas furgonetas, "versus", en el que corremos en esos mismos circuitos contra otro jugador a pantalla partida; y "parking", del que merece la pena hablar con más calma.

LO DECIMOS PORQUE HA RESULTADO ser el que más nos ha divertido. Se basa en las pruebas de aparcamiento que se intercalaban entre las carreras de la recreativa, que han sido agrupadas en un modo aparte, al que se le han añadido varias nuevas.

Tenemos que aparcar el camión, remolque incluido, en lugares cada vez más pequeños, con poco tiempo, y además nos penalizan si nos chocamos contra algún elemento del escenario.

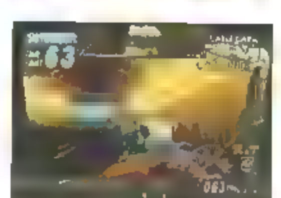
El logrado control de los camiones y la sencillez de las misiones hacen que sea superadictivo. Y lo que es mejor, prolonga bastante la corta vida de este juego.

En fin, que «18 Wheeler» es un juego muy divertido y rebosante de calidad, pero su corta duración nos ha impedido darle mejor nota. Y es una lástima, porque se la habría merecido. ■

MÁS TRAILERS QUE EN EL CINE DEL BARRIO

Desde una cisterna de gasolina, a un tranvía, muchas son las cosas que transportamos de una ciudad a otra. Llevar cada trailer supone un grado diferente de dificultad y, por consiguiente, distinta recompensa.





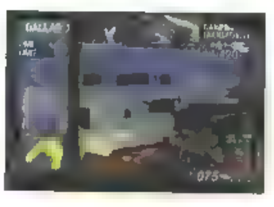


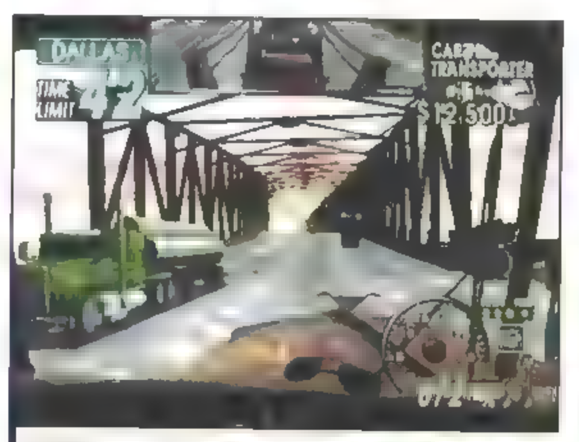


Lo siento, señor guardia, pero era una furgoneta especial, de esas que regalan segundos...



San Francisco, con sus largas cuestas, es la última ciudad que recorremos en el juego.





Gráficamente, el juego mantiene un nivel altísimo. La vista interior de la cabina, con objetos saltando en el salpicadero, es una genialidad.

AMIGO CONDUCTOR



El "Cowboy del Asfalto" es el camión más manejable, ideal para principiantes.



Si logramos no reirnos tras ver a este tío, conduciremos el camión más rápido.



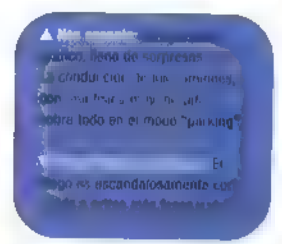
La única mujer del grupo no ganaría el título de "Miss Femenina" precisamente.

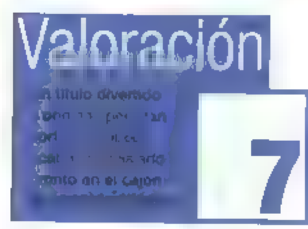


Muy manejable y duro, el "Long Horn" es demasiado lento. Para principiantes.



"Nippon Maru" es el camión que más nos gusta, y es exclusivo de Dreamcast.



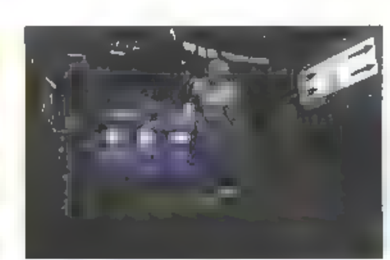


CARRIER

Mis amigos siempre me habían dicho que **los viajes en barco** eran de lo más relajado. ¡Aquí les querría ver yo!







- Tipo de juego **Aventura**
- Compañía **JALECO**
  www.jaleco.com
- Distribuidora **PROEIN**
  www.proein.com
- Visual Memory **42 bloques**
- Internet **No**
- Precio **9.490 ptas.**
- Edad **+18**
- Jugadores **1**
- Idioma **Subtítulos en castellano**

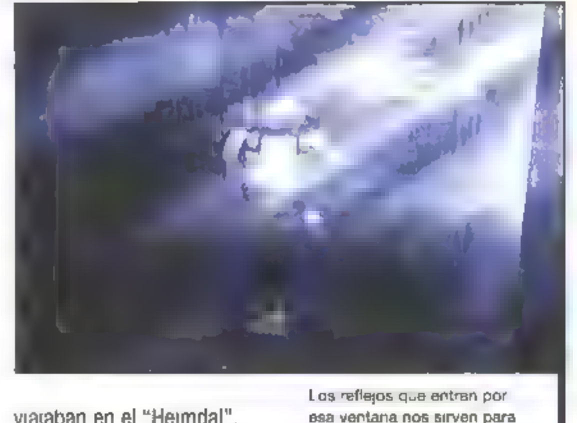


Meses después de su lanzamiento japonés, Proein se ha decidido a traernos «Carrier» a nuestro país. Nosotros todavía estamos pegando saltos de alegría, porque el juego de Jaleco es capaz de mirar a la cara a «R.E. Code: Veronica» y no sonrojarse por la vergüenza.

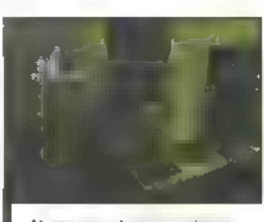
¿Y cómo han conseguido ese nivel de calidad? Pues, para empezar, ideando una sólida trama principal: se ha perdido la comunicación con un portaaviones llamado "Heimdal", que cuenta con un enorme poder ofensivo, y nosotros, en el papel del sargento Jack Ingles, somos los encargados de averiguar qué es lo que está pasando. Al llegar, descubrimos que un virus se ha extendido por el barco, convirtiendo a gran parte de la tripulación en terroríficos seres mutantes.

COMO SUELE OCURRIR EN ESTOS CASOS, a este hilo argumental central se le añaden historias paralelas como, por ejemplo, que el hermano de Ingles, Bob, sea una de las personas que viajaban en el "Heimdal", y no sepamos dónde está.

Con este planteamiento, uno de los escollos con los que podían haberse topado los programadores era que, dado que toda la aventura tiene lugar en el limitado entorno de un portaaviones, la ambientación cayera en la monotonía de situaciones. Por suerte, han solventado ▶▶



Los reflejos que entran por esa ventana nos sirven para comprobar la calidad de los efectos de luz. Muy buenos.

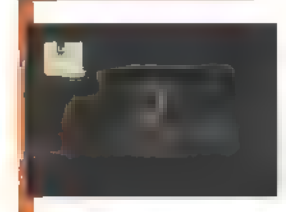




Algunas criaturas pierden la cabeza por saludarnos.



¿A DÓNDE VAMOS? ¿DE DÓNDE VENIMOS?







Cuando estamos más despistados que Mickey Mouse en un Sex-Shop, podemos usar el mapa que aparece en pantalla al presionar el botón Y. En él se nos muestran de manera clara las salas de cada cubierta del barco, así como los puntos donde salvar. Eso sí, antes tenemos que haber conseguido los discos que contienen toda esta información.





¡SI LO SÉ, NO VENGO!



«Carrier» comienza con unas tomas del helicóptero de combate en el que viajan Jack Ingles y Jessifer Manning.

Se dirigen al "Heimdal" y Jack le enseña a Jessifer una foto en la que aparece Bob, su hermanito del alma.

El «chaval» parece majete, pero eligió un mal día para viajar en barco. ¡Es uno de los tripulantes del "Heimdal"!

Mientras dialogan, el helicóptero sigue su vuelo hasta el barco. Los pobres no saben lo que les espera.

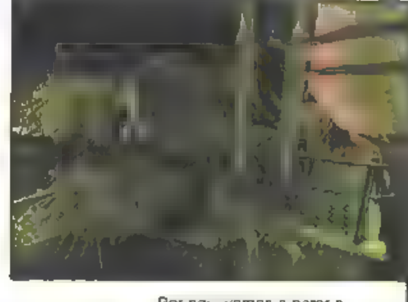
Una vuelta de reconocimiento antes de aterrizar... Bueno, parece que todo está en orden. ¿Cómo estáis, chicos?

Pero... ¡demonios, las torretas giran hacia el helicóptero y comienzan a dispararle. ¿Estáis locos, o qué?

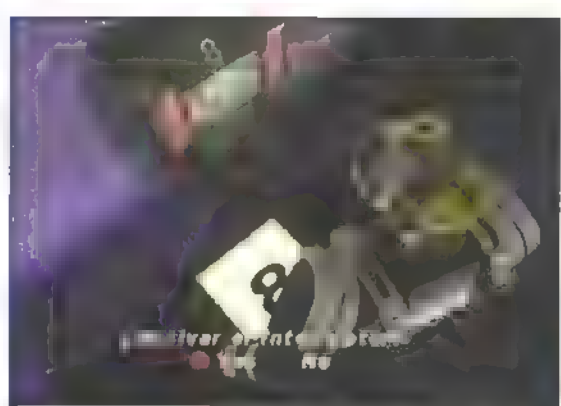
A consecuencia del ataque, el piloto tiene que intentar un aterrizaje de emergencia y se pega un batacazo.

Jack sobrevive, pero el piloto queda malherido. Fijaros qué mala cara se le ha puesto. ¿Qué habrá pasado aquí?





Por aquí vamos a parar a los dominios de una planta carnívora gigante. ¡Habrá que ir preparando los explosivos!



Ocho interruptores para dos puertas distintas. Tenemos que actuar rápido, si no queremos acabar convertidos en comida para mutantes.

▶▶ la papeleta de forma brillante. En lo concerniente al tema gráfico, la calidad general está fuera de duda, recreando con acierto lo que se supone que debe ser el interior de un barco de este tipo. Pero es que también han añadido elementos extra (salas desordenadas, efectos de luz, inundaciones, varios niveles de niebla, etc.) para que haya variedad y no nos cansemos de ver siempre los mismos decorados.

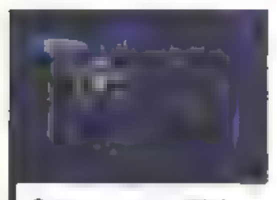
CON RESPECTO A SU DESARROLLO, os avisamos que deberéis tener un poco de paciencia en los minutos iniciales, porque son algo "descafeinados". Pero si aguantáis, ya veréis cómo pronto empieza a subir la tensión, y llegan los sustos, los enfrentamientos con numerosos y detestables mutantes, los escasos pero interesantes puzzles, los inevitables atascos y, en definitiva, todo lo que hace de este género el preferido por millones de jugadores.

Nuestros "piropos" se extienden al control, otra de las cosas que más nos ha gustado. El personaje se maneja de forma parecida a como controlábamos a ▶▶

UN BARCO PELIGROSO,



Todos los escenarios están generados en 3D, y el nivel de detalle es bastante respetable. Nosotros le damos sobresaliente a algunas dependencias, como "Pilot Prep Room" de la cubierta número 1 o "3rd Engine Room" de la parte inferior del barco.



Gracias a una muy cuidada ambientación, las pasaremos canutas explorando el barco



Eso que parece un champiñón gigante emite gases tóxicos. Y no es que se alimente de fabada. La culpable de todo es la bacteria ARK.

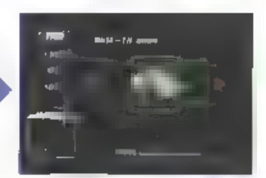




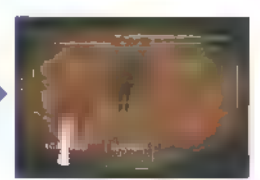


UNAS GAFAS ANTI-MUTANTES







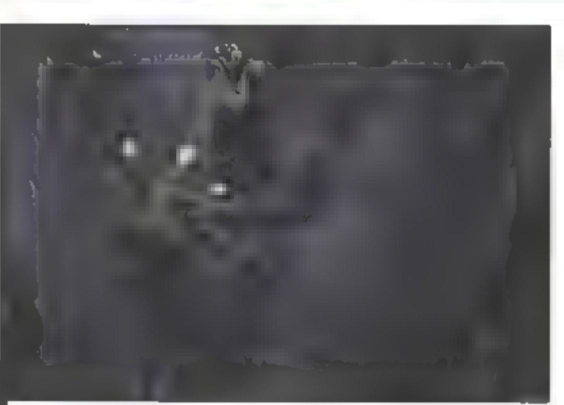




A los pocos minutos de iniciar la investigación, un esperpéntico personaje nos da un objeto de incalculable valor: el BEM-T3N, un visor especial con la vista en primera persona, que nos permite comprobar si las personas que vemos están infectadas o no.







Lo siento, majete, pero ya te advertí que no quería verte a menos de un kilómetro de distancia de mí. Si es que no me hacéis caso.



Un primer plano de un mutante infectado por el virus ARK. No parece que tenga efectos muy positivos en los seres humanos, ¿verdad?

▶▶ Chris y a Claire Redfield, pero puede que incluso sea más cómodo, porque se puede emplear el joystick, y da mejores resultados que la clásica cruceta digital.

Otro aspecto fundamental que termina por redondear el resultado es el logrado clima de desesperación y caos que transmite el juego, con salas desordenadas y ensangrentadas por la acción de los monstruos, el personal de la tripulación corriendo de un lado para otro, y zonas repletas de setas venenosas gigantes.

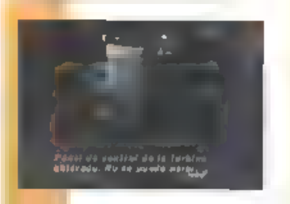
Todo viene apoyado en un sonido correctísimo, con numerosas conversaciones digitalizadas (¡y subtituladas en castellano!), espantosos chillidos, y ruidos de lo más inquietante. La música goza de menos relevancia, pero se ajusta como un guante a las diferentes situaciones.

LOS ÚNICOS ASPECTOS CRITICABLES son ciertas ralentizaciones cuando se congregan varios enemigos, algunos enfoques de cámara desacertados justo en los momentos más inoportunos (como cuando estamos en plena pelea contra un jefe) y, el más peliagudo, su cuestionable duración, dado que nos lo "cepillamos" en 15-20 horas de juego real.

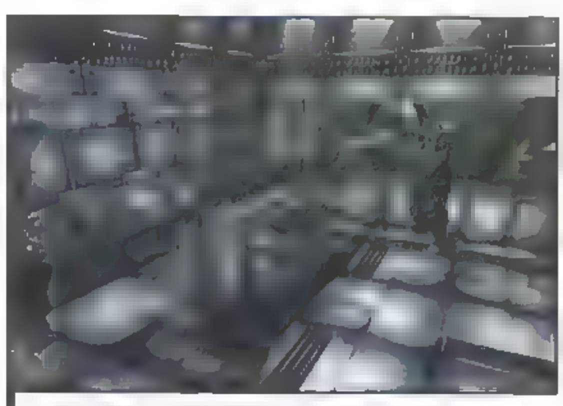
En su descargo queda que, tras acabarlo, se abre un nuevo escenario en el que controlamos a Jessifer Manning, la compañera de Jack, y que viene a tener la mitad de duración. Pero aún así, hubiera molado que la trama principal durase más.

En cualquier caso, estos defectillos no empañan para las enormes cualidades que atesora este título, con el que disfrutaréis como unos enanos inspeccionando cada recoveco de las múltiples estancias, "limpiando" el "Heimdal" de mutantes, o resolviendo interesantes puzzles. Por tanto, sólo nos queda recomendaros que, si os gustan los "survival horror", no dejéis de probar este excelente juego. ■

DÁNDOLE AL COCO



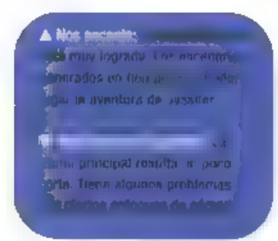
No todo son disparos a bordo del "Heimdal"; a veces también hay que pararse a pensar un poco. Lo cierto que no tenemos que hacerlo en muchas ocasiones, pero los pocos puzzles que incluye el juego merecen la pena.

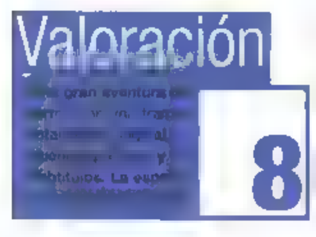


Con tanto jaleo, el "Heimdal" se ha quedado sin capitán, y casi sin tripulación. ¿Y con quién charlo yo ahora? Pues nada, a disparar.



Me da en la nariz que ya he pasado anteriormente por aquí. No sé, pero creo que ese charquito rojo de ahí ya lo había pisado antes.





IRON ACES

Mire azafata, perdono que la comida sea mala, ¡pero lo de **ese avión que me está disparando** ya clama al cielo!

- Tipo de juego: **Simulador aéreo**
- Compañía: **XICAT** www.xicat.com
- Distribuidora: **PROEIN** www.proein.com
- Visual Memory: **5 bloques**
- Internet: **No**
- Precio: **9.490 ptas.**
- Edad: **+13**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Inglés**



Según la misión, podemos pilotar distintos tipos de avión.

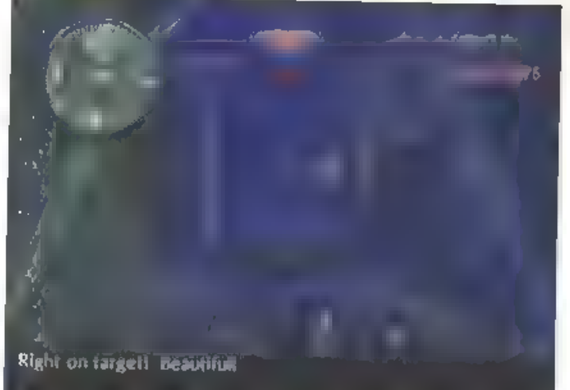
Pese a que los países no son verdaderos, en «Iron Aces» nos alistamos en las filas aliadas durante la II Guerra Mundial, y nos asignan misiones de todo tipo (ataque, defensa, reconocimiento, etc.). En función de nuestro objetivo, podemos pilotar desde cazas de combate a bombarderos.

El sistema de control no es el de un simulador puro, ya que "sólo" debemos estar al tanto del acelerador, de la altura, ¡y de los enemigos!, que atacan por la espalda aprovechando que nuestros compañeros no se dignan a defendernos, los muy...

PARA SEGUIR LA ACCIÓN TENEMOS dos cámaras, una situada dentro de la cabina y otra detrás de nuestro avión. Nosotros os recomendamos la primera, porque es la más realista, y porque con ella es más fácil dar en el blanco, algo que cuesta, sobre todo cuando tenemos que soltar bombas sobre un objetivo.



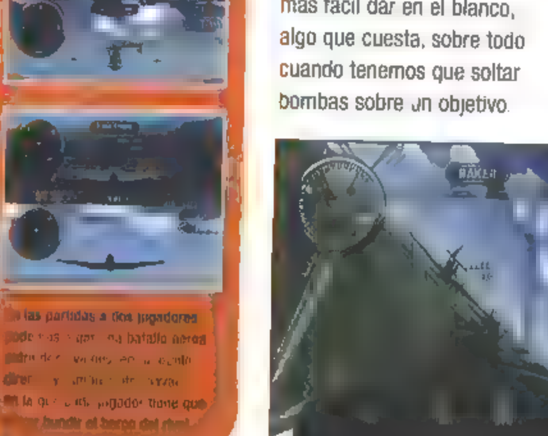





Hay que cumplir las órdenes del señor Baker aunque nos cueste entender el inglés.

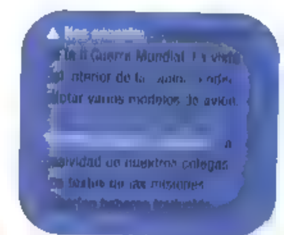
El apartado gráfico cuenta con un diseño de los aviones correcto, pero sin más lujos, y escenarios muy coloridos, que nos regalan bonitas vistas desde el cielo, sobre todo los basados en lugares reales, como es el caso de la bahía de Pearl Harbor.

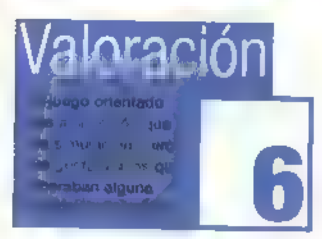
No se puede decir que «Iron Aces» vaya a romper moldes dentro del género, pero al menos es un soplo de aire fresco, que se venía echando de menos por la escasez de novedades. ■











EVIL DEAD HAIL TO THE KING

Ni crucifijos, ni ajos, ni otros trucos de pacotilla: la mejor defensa **contra seres de ultratumba** es mi motosierra.

- Tipo de juego **Aventura**
- Compañía **THQ** www.thq.com
- Distribuidora **PROEIN** www.proein.com
- Visual Memory **23 bloques**
- Internet **No**
- Precio **9.490 ptas.**
- Edad **+ 18**
- Jugadores **1**
- Idioma **Inglés**

Si os gustan las pelis de terror, seguro que conocéis "Posesión Infernal", "Terroríficamente Muertos", o "El Ejército de las Tinieblas". Pues bien, en «Evil Dead», los señores de THQ han intentado convertir esta trilogía del director Sam Raimi en aventura de miedo.

El argumento se presta a ello: una noche, un ser entra en la cabaña de Ash, nuestro protagonista, y se lleva a su novia, Jenny. Lo malo es que no se trata del típico ligón de fin de semana, sino que Ash descubre que es una de las criaturas que describe el Necronomicom, que han cobrado vida para amargarle su tranquila existencia.



EN VISTA DE LO QUE SE AVECINA, Ash decide llamar a su "amiga", la motosierra para que le ayude a buscar a su chica y a las páginas del libro, que se han perdido por los distintos decorados.

Al atractivo planteamiento hay que añadir unos bonitos escenarios prerrenderizados, aunque es cierto que pecan de cierta irregularidad, pues mientras algunos tienen todo lujo de detalles (sombras muy bien tratadas, arbustos movidos por el viento, etc.), hay otros que aparecen un tanto vacíos e insulsos.

El sonido también mola, ambienta acertadamente las tétricas localizaciones que visitamos en nuestro viaje. Las melodías están bien ▶▶



Los efectos de luz y sombras son de lo mejorcito que hemos encontrado en esta aventura.



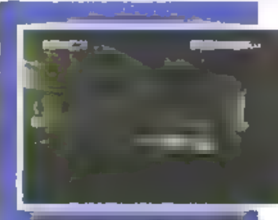
Sí, sí... tú ve encendiendo la chimenea, que mientras tanto están secuestrando a tu novia.



Si le echamos un vistazo a la nevera, a lo mejor vemos un sandwich. Lo que no sabemos es si habrá caducado ya.

EXTRAÑAS VISTAS





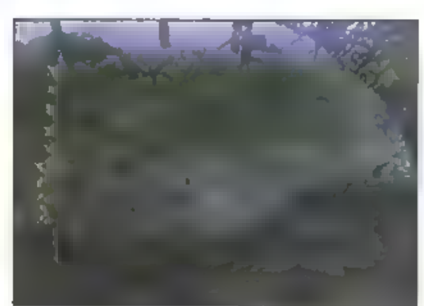


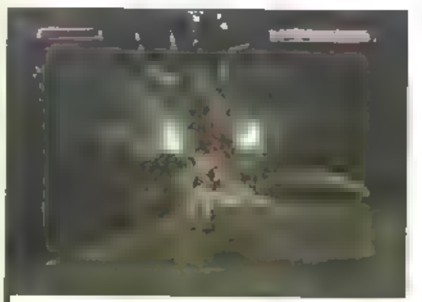
Para reforzar la atmósfera de [illegible]



La verdad es que hemos visto cuartos de baño más limpios. Parece que el bueno de Ash está tan ocupado deshaciéndose de los bichos infernales, que no tiene mucho tiempo de hacer las tareas del hogar.

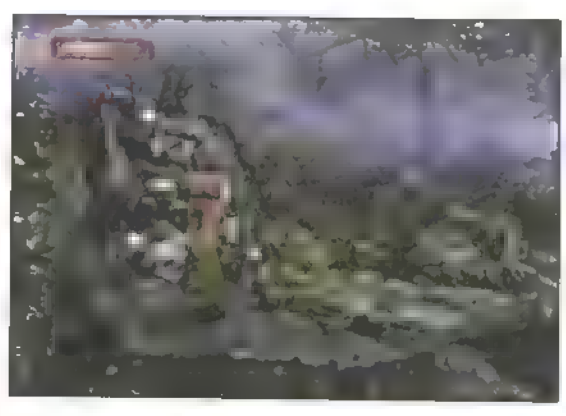






Esta especie de árbol con lengua camaleónica es uno de los primeros "jefes" del juego







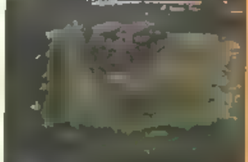


Por esa trampilla accedemos a una habitación donde se encuentra una anciana en una cama. Ya veréis lo que pasa

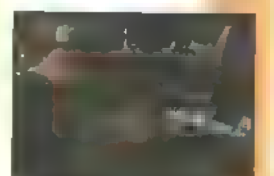
¡QUERIDA AMIGA!











Durante nuestra andadura por «Evil Dead» llevamos la motosierra. Mientras que tengamos "gasofa" esta amiguita se convertirá en una impagable aliada capaz de convertir en picadillo a cualquier enemigo que se cruce en nuestro camino.

▶▶ compuestas y cambian su ritmo según la situación. Los efectos son de altísima factura (la motosierra, o las frases del protagonista, con la voz de Bruce Campbell, el mismo actor de la película).

Pero, lamentablemente, aquí es cuando se terminan las alabanzas y empiezan a aflorar todos los defectos que contiene «Evil Dead».

El principal es un control impreciso, tosco y realmente desconcertante. Además, no le ayuda la floja animación de nuestro héroe, que tiene movimientos parsimoniosos y deficientemente enlazados.

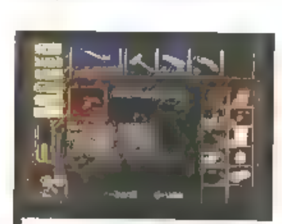
EL DESARROLLO DE LOS COMBATES, por su parte, no es nada ágil, como los seres a los que nos enfrentamos se regeneran una y otra vez conforme nos los cargamos, solemos tardar más de lo que os podéis imaginar en recorrer un angosto camino de apenas diez metros de longitud, y eso puede agotar la paciencia del jugón con más "pachorra" que exista.

Los puzzles, otro de los grandes atractivos de esta clase de juegos, son casi inexistentes y los pocos que hay resultan excesivamente simples. Si a todo esto le sumamos un mapa que no nos resuelve los problemas, un surtido de armas escaso y un bestiario de aspecto poco terrorífico, el producto final resulta decepcionante.

Parece increíble, porque «Evil Dead» es una licencia perfecta para programar un "survival horror" con todas las garantías, pero al final la jugabilidad ha resultado condicionada por defectos de bulto. ¡Vaya ocasión que han desaprovechado! ■



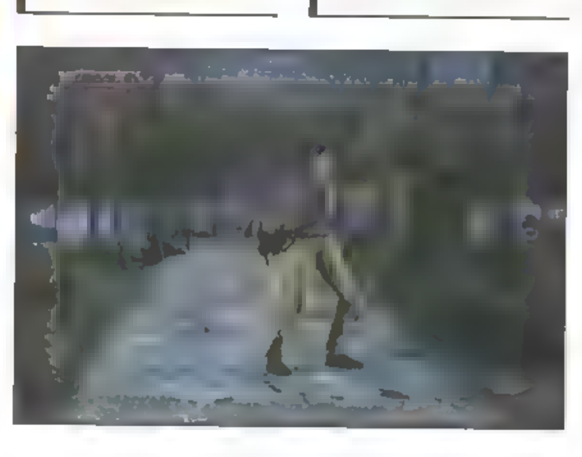
Hmmm... Un claro ejemplo de decoración contemporánea.



Los ítems que recogemos van apareciendo en este menú.



Uno de los puzzles que hay en el juego. La mayoría son muy sencillos de resolver.







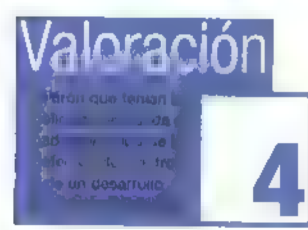
OJO, QUE SALPICA



Cada vez que eliminamos a un enemigo, se puede contabilizar por litros la "salsa de tomate" que salta. ¡Incluso dejamos huellas si la pisamos! Queda claro, por tanto, que «Evil Dead» es un título dirigido al público adulto, para que no haya lugar a polémicas de ningún tipo.

▲ ... ambientación, lograda a medias por algunos ... y por el ... apartado sonoro.

... control, las deficientes animaciones y la falta de gancho de los puzzles y los combates.



Valoración

... que tenían ... de un desarrollo ...

4

Charge'n Blast

¿Recordáis los duelos de las pelis del Oeste? Pues esto es lo mismo, **pero con marcianos** en vez de forajidos.

- Tipo de juego: **Acción**
- Compañía: **XICAT** www.xicat.com
- Distribuidora: **PROEIN** www.proein.com
- Visual Memory: **5 bloques**
- Internet: **No**
- Precio: **9.490 ptas.**
- Edad: **+13**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Inglés**

DOBLE DISPARO



Las partidas a dobles son una auténtica locura de disparos y movimientos. Cada vez que jugamos perdemos unos cuantos kilitos. Lástima que sufran tantas ralentizaciones.



Aunque estemos debajo del agua, la pólvora no se moja.

La acción toma nuevos aires en Dreamcast con «Charge'n Blast», y la culpa de todo la tienen unos bichejos alienígenas que han invadido la Tierra.

Para mandarles de vuelta a su planeta, disponemos de tres personajes con otras tantas armas distintas, que se mueven automáticamente por los escenarios hasta que encuentran a sus enemigos.

CUANDO YA ESTAMOS FRENTE A ELLOS, nada mas podemos hacer dos cosas. la primera es elegir el arma adecuada, cargarla pulsando un botón en función de la distancia y... ¡bomba va! La otra posibilidad es movernos lateralmente con los gatillos para esquivar sus ataques.

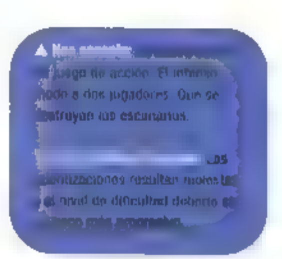
Un detalle a destacar es que, si fallamos el disparo, éste puede impactar de lleno en un edificio, con lo que los escenarios suelen terminar completamente en ruinas.

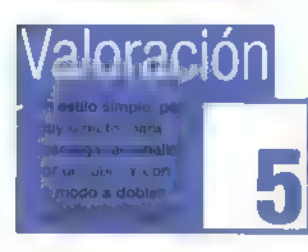


¡Cuidado, una araña de tamaño familiar amenaza con destruir la ciudad!, pero seguro que con una buena dosis de granadas cambia de opinión. La franja verde del suelo es el espacio por el que nos podemos mover.

La acción se vuelve más divertida si compartimos la pantalla con un amigo que nos ayude a derrotar a estos invasores de pacotilla. Esto hace que las partidas sean frenéticas, pero también provoca que haya momentos en que el motor del juego se resienta y nos "regale" unas fastidiosas ralentizaciones.

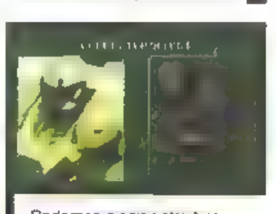
No se puede decir que «Charge'n Blast» tenga un planteamiento demasiado complejo, pero ajustando su dificultad en el menú de opciones, se revela como una manera sencilla de liberar el estrés pegando tiros a diestro y siniestro ■











Podemos elegir entre tres personajes, cada uno con sus características de ataque.

COASTER WORKS

Ojito con lo que coméis **antes de poneros a jugar,** que un viaje de estos puede marear hasta al más valiente.

- Tipo de juego: **Simulador**
- Compañía: **XICAT** www.xicat.com
- Distribuidora: **PROEIN** www.proein.com
- Visual Memory: **75 bloques**
- Internet: **Sí**
- Precio: **9.490 ptas.**
- Edad: **Para todos los públicos**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

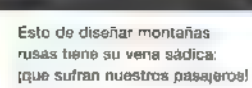
Un nuevo concepto llega a Dreamcast, ¿o acaso habíais visto antes un juego que nos proponga ser un ingeniero que diseña montañas rusas?

El reto consiste en crear nuestro recorrido respetando unos valores mínimos de seguridad, velocidad y fuerza de la gravedad. Disponemos para ello de un editor muy sencillito de manejar, que lo mismo nos permite colocar un looping que inclinar la vía hacia uno de los costados.

Una vez que la acabamos, podemos dar una vuelta en nuestra montaña viajando en el primer vagón, y "sufrirla" en nuestras propias carnes gracias al gran realismo de la vista en primera persona.





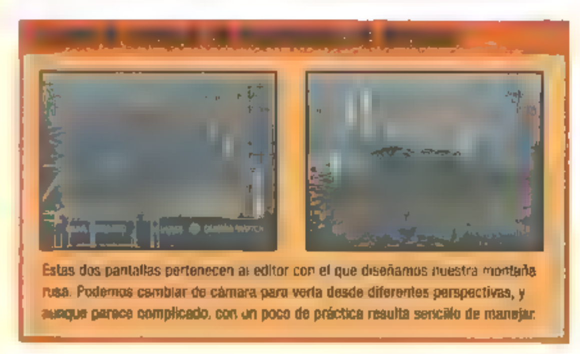

Esto de diseñar montañas rusas tiene su vena sádica: ¡que sufran nuestros pasajeros!

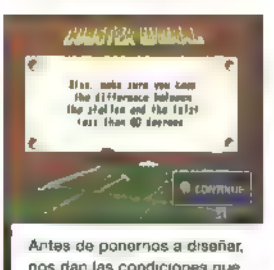
EL JUEGO TRAE CINCO ESCENARIOS, y a medida que los superamos nos dan más elementos para diseñar la siguiente montaña. Pero a pesar de que después se abre un escenario adicional, sin limitaciones a la hora de construir (hagamos lo que hagamos, el vagón nunca se despegará de la vía) la vida de «Coaster Works» acaba tan rápido como un viaje en una de estas atracciones. Además, el hecho de haber un sólo modo de juego, con el mismo propósito en cada fase, hace que el desarrollo resulte demasiado repetitivo.

En definitiva, que se trata de un juego imaginativo, que se aparta de lo normal y nos entretiene sólo durante unas cuantas horas. Después ya no queda más que hacer. ■



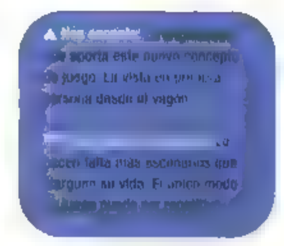
Los escenarios se distinguen por sus exigencias y el área en que nos permiten construir.


Estas dos pantallas pertenecen al editor con el que diseñamos nuestra montaña rusa. Podemos cambiar de cámara para verla desde diferentes perspectivas, y aunque parece complicado, con un poco de práctica resulta sencillo de manejar.



Antes de ponernos a diseñar, nos dan las condiciones que debe cumplir nuestra montaña para que se abra al público.

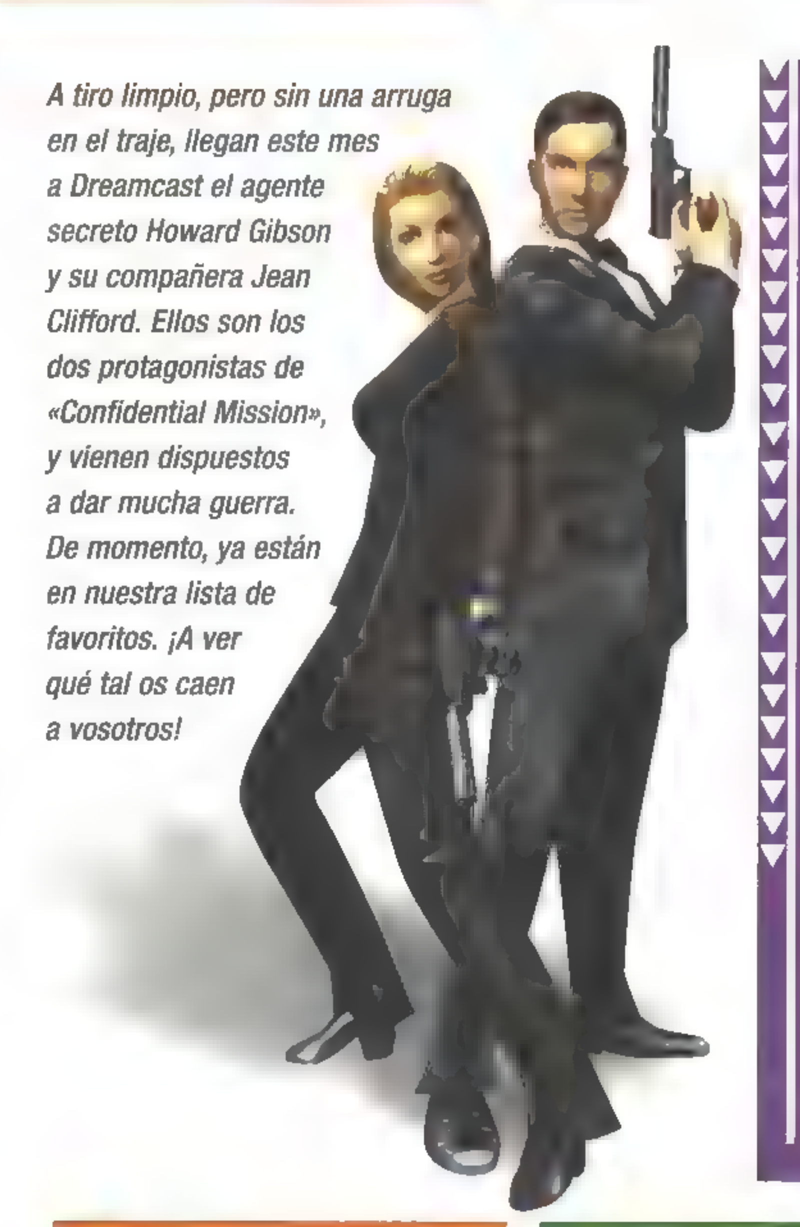






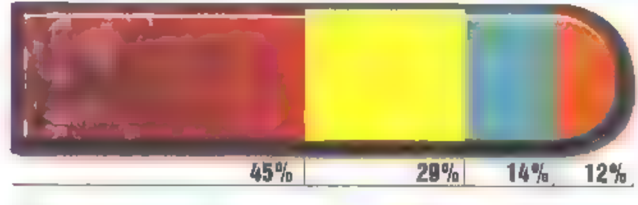


A tiro limpio, pero sin una arruga en el traje, llegan este mes a Dreamcast el agente secreto Howard Gibson y su compañera Jean Clifford. Ellos son los dos protagonistas de «Confidential Mission», y vienen dispuestos a dar mucha guerra. De momento, ya están en nuestra lista de favoritos. ¡A ver qué tal os caen a vosotros!



LA ENCUESTA

Con más de 200 000 usuarios registrados en «Phantasy Star Online», el mes pasado quisimos conocer las preferencias de los "hunters" españoles. Queríamos saber si, al jugar a través de Internet, os gusta entrar en el Lobby para chatear; formar un equipo y esperar a que se unan a él, buscar equipos solo con españoles, o buscar equipo, sin importar la nacionalidad de sus miembros. La cosa ha quedado así:



Busco un equipo, aunque haya jugadores extranjeros — Busco equipo, pero solo con españoles — Formo un equipo y espero a que se unan a mí — Entro en el lobby y chateo con los otros "hunters"

Casi la mitad de vosotros lo tiene claro y entra a jugar sin importarle la nacionalidad de los otros, o sin preocuparse del idioma (al fin y al cabo, para superar barreras lingüísticas existe el "word select"). Pero sí que nos llama más la atención que el 29%, un índice bastante alto, prefiera jugar sólamente con otros españoles, pero chicos, si lo mejor del juego online es que no hay fronteras. ¡Y alguno habrá que se ha hecho un amiguete de Munich y ha acabado allí de vacaciones! Venga, chavales, ¡que hay que ser más cosmopolitas!
Este mes queremos saber qué os decide a comprar un juego u otro.

A LA HORA DE COMPRARTE UN JUEGO, ¿EN QUÉ TE FIJAS?

- Miro las notas que dais y me compro los mejores.
- No hago caso a notas: compro los que me interesan.
- Procuro probarlos antes de decidir cuál comprar.
- Sobre todo, me decido en función de los precios.

Más fácil que decidirse por un juego u otro es votar en esta encuesta. Entrad en nuestra web, que os está esperando en esta dirección:

www.hobbypress.es/dreamcast

LOS JUEGOS MÁS VENDIDOS

Con la reciente bajada de precios en los juegos de Sega, algunos títulos como «Crazy Taxi» o «Jet Set Radio» han regresado a la lista de los más vendidos. Y en lo más alto, «House of Dead 2» con la pistola, que ahora también sirve para «Confidential Mission».

Datos [illegible]

1. The House of the Dead 2
2. Skies of Arcadia
3. Soul Calibur
4. Virtua Tennis
5. Phantasy Star Online
6. Grandia 2
7. Shenmue
8. Crazy Taxi
9. Quake III Arena
10. Jet Set Radio

LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN

1. Phantasy Star Online
2. Shenmue
3. Skies of Arcadia
4. Grandia 2
5. Virtua Tennis
6. Metropolis Street Racer
7. Resident Evil Code: Veronica
8. Jet Set Radio
9. Confidential Mission
10. Carrier



EL TOP 10 DE LOS LECTORES

«Skies of Arcadia» es la previsible entrada de este mes, con lo que el rol se convierte en el líder de los géneros, al tener colocados tres títulos en la lista de vuestros favoritos.

1. Shenmue
2. Resident Evil Code: Veronica
3. Skies of Arcadia
4. Virtua Tennis
5. Grandia 2
6. Soul Calibur
7. Metropolis Street Racer
8. Phantasy Star Online
9. Sonic Adventure
10. Crazy Taxi

Vosotros sois los últimos responsables de esta lista, así que no debéis esperar ni un segundo más para votar en una de las páginas web más interesantes de Internet.

www.hobbypress.es/dreamcast

punto crítico

«Skies of Arcadia» ha logrado que vuestras opiniones sean casi unánimes: se trata de un juegazo. Aquí tenéis una muestra de ellas. Para el mes que viene, queremos que nos digáis si os ha gustado «Confidential Mission».

"Rasek":

Me compré «Skies of Arcadia» el día de su lanzamiento y estoy enganchado. Me encanta poder ver en Dreamcast un juego de rol en condiciones y además, en español. Además, el juego de la Visual Memory es la leche.

Miguel Guerrero:

No tengo la menor duda: «Skies of Arcadia» es el mejor juego que se haya podido crear para cualquier consola. No es que sea un buen juego: ¡es perfecto!



Karlos Montllor:

«Skies of Arcadia» es un juego con ganas de dar caña del que deberían tomar ejemplo otros, sobre en los gráficos y en lo del idioma. Pero creo que no aporta demasiado al género, y además hay demasiados combates, que pueden llegar a aburrir. En cualquier caso, sigo prefiriendo «Phantasy Star Online».

Jordi Arnau

Para mí, «Skies of Arcadia» es uno de los mejores juegos de rol que he visto en toda mi vida. Me gusta más que «Grandia 2», sobre todo porque está en castellano. Lo único que me mola menos es que hay demasiados combates. Lo recomiendo.

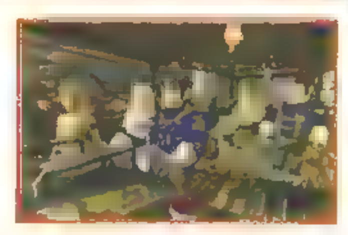


Rodrigo Ferrer:

Me parece un juego increíble, en el mismo nivel que «Grandia 2». Aunque me gustan más los gráficos de éste último, creo que el argumento de «SOA» está mejor construido, y además dura mucho más. El primer día que lo jugué estuve enganchado durante casi nueve horas, no paré ni para comer… y esto sólo me pasa los domingos, cuando juego con «Phantasy Star Online».

Marcos de Lera Jr.:

Es un juego largo, muy largo ¡y divertidísimo! Me ha encantado la historia, cómo evolucionan los personajes, y los muchísimos secretos que encierra (¡los he encontrado todos!). Creo que es el mejor juego de rol de nuestra consola y espero que Sega nos traiga pronto una secuela.



"Satanico":

Es una pasada de juego, pero si lo comparo con «Grandia 2» no lo es tanto, sobre todo en lo de los combates, que en «SOA» son aleatorios y un poco más aburridos. Si tengo que elegir, prefiero «Grandia 2», pero por poco.

puntocritico.dreamcast@hobbypress.es

LA OPINIÓN

Seguimos recibiendo montones de mensajes en los que opináis de todo tipo de temas. Y la única condición es que estén relacionados con el universo de Dreamcast.

@ "He jugado a muchos juegos de tenis y nunca me he asombrado como con «Virtua Tennis», que me ha parecido fascinante. Su único fallo es la poca variedad de jugadores"

Alberto Sabiote

@ "Compré «Shenmue» y lo terminé en cuatro días. Por eso lo cambié por «R.E. Code: Veronica» y os aseguro que es el juego más chulo que se ha hecho. ¡Y mucho más largo!"

Darío Fernández

@ "Para mí, Sega lo está haciendo bien. Aunque no mole ver a Sonic en otras consolas está dando en el clavo con juegazos como «Shenmue» o el genial «Skies of Arcadia»".

"Satánico"

@ "«Phantasy Star Online» es una maravilla de juego. Lo que pasa es que a la hora de crear tu personaje, como no crees uno realmente ridículo, seguro que te encontrarás con varios gemelos".

Bayushi

@ "En los juegos de fútbol las demás consolas nos dan mil patadas. Con la de juegos que saca Sega, y no saca uno bueno del deporte rey!"

Juan Alabor

@ "Creo que «Shenmue» es un gran juego, con gráficos excelentes, buena jugabilidad, y un argumento molón, bastante realista. Su único problema es el idioma. Sólo espero que no pase lo mismo en la segunda parte."

D.J. Correia

@ "Es alucinante que en ciertas tiendas digan que ya no merece la pena comprarse una Dreamcast porque la han dejado de fabricar. Pero si aunque dejaran de hacer juegos, ¡ya merecería la pena comprarla para jugar con los que ya tenemos!"

Marco Pantoja.

@ "Cuando compré vuestra revista me quedé flipada. ¡una demo jugable de dos horas! Sois los mejores y «Skies of Arcadia» el mejor juego de rol. ¡Precioso!".

"Aika"

@ "Sega siempre ha sido la más grande y lo seguirá siendo. ¿Qué os parecen títulos como «Sonic Adventure 2», «Shenmue 2» o «Crazy Taxi 2»? ¡Qué pasada!"

"Redstorm de Cornazo"

@ "¿Cómo le podéis poner un 9 a «Vanishing Point», que no le llega ni a la portada a «Daytona USA 2001», mientras que a éste le plantáis un 5? ¡No lo entiendo!"

Quim Montllor

@ "Creo que los usuarios de Dreamcast hicimos bien al comprarla, pues aunque Sega haya cambiado su política de mercado, seguimos teniendo la consola con mejores juegos y prestaciones del mundo".

Oriol Massagué

…y el mes que viene, más opiniones. Eso sí, para que elaboremos esta sección, tenéis que mandar vuestros mensajes a la dirección de correo electrónico que os indicamos aquí debajo:

opinion.dreamcast@hobbypress.es

S.O.S Dreamcast

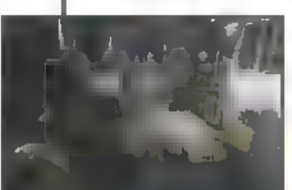
Ni lo dudes: ésta es la sección que estabas buscando para que nuestros expertos del Instituto Internacional del Videojuego de Maryland (Guadalajara City) le encuentren alguna solución.

DOS JUGONES Y UNA DUDA EXISTENCIAL

Hay "dreamers" con buena memoria, como Kage 8 y Dimitriu (qué nombres tan raros). Los dos nos preguntan por un juego del que no sabemos nada desde el pasado ECTS:

¿Qué pasa con «Agartha»?

ROD. A los despistados, les recordamos que se trata de una prometedora aventura de miedo de los chicos de No Cliché. Sega no ha vuelto a dar información sobre él, así que todos esperamos que en el E3 haya algo jugable, ¡y que lo podáis leer el próximo número!



¡QUE SE ATREVAN ESOS ZOMBIES CONMIGO!

A Silvia no le dan miedo los zombies. Es más, está deseando echárselos a la cara.

¿Tendremos pronto un nuevo «The House of the Dead» en nuestra Dreamcast?

ROD: Pues claro que sí, Silvia, así que puedes ir engrasando la pistola. Sega nos ha dicho que «The House of the Dead 3» estará disponible después del verano, y que seguirá la línea del original, pero con unas cuantas novedades...

UN EMILIO ESCRITO "A PACHAS"

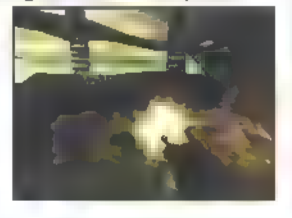
Efectivamente, Miki y Gonzo, de Madrid, nos han escrito entre los dos (cada uno teclea una letra) un simpático emilio.

¿Cuándo llegará el dichoso «Half Life»?

ROD. ¡Eso nos gustaría a nosotros saber! Por ahora solo podemos confirmar que Sierra tiene el juego casi listo. También es casi seguro que al final no tendrá opciones para jugar online.

¿Por qué se ha anulado «Soul Reaver 2»?

ROD. Eidos ve a Sega como una compañía competidora y ha decidido no lanzar el juego en su consola. Ahora, que se pierden unas buenas ventas.



RYO HAZUKI, ¡TE ECHAMOS DE MENOS!

La ponemos en boca de Jorge, alias Geo, pero esta pregunta nos la han hecho un montón de "shenmuistas" más, como Pep, Fernando, Son Goku, o la simpática Eva:

¿Cuándo saldrá «Shenmue II»?

ROD: En Japón, en muy poquito tiempo, pues sale este verano. Pero en el resto del mundo nos toca esperar, porque se prevé que ocurra como con la primera parte, así que no llegará hasta finales de año, o principios del 2002.

La otra pregunta, es la del millón de euros:

¿Estará esta segunda parte traducida?

ROD: Traducida al inglés, seguro. Ahora, que al castellano, todavía no está confirmado, si bien hay más posibilidades que con «Shenmue».

¡MARCHANDO UNA DE «COMMANDOS»!

A Adrián lo que le apetece de verdad es probar un juego "Made in Spain".

¿Cuándo saldrá «Commandos 2»?

ROD: Proein, la compañía que va a distribuir el genial juego de Pyro Studios, pretende lanzarlo en septiembre, así que, si no hay cambio en sus planes de lanzamiento, la asignatura de «Commandos 2» nos queda para septiembre (y esperemos que sea la única...).

UNO QUE NO SE ACLARA CON «SHENMUE»

El simpático y despistado Zell (que no, abuelo, que no me refiero a ti), se atascó en medio de una partida a «Shenmue».

¿Dónde está el maldito bar "Heartbeats"? Estoy cerca de las recreativas, pero lo único que encuentro es un pequeño restaurante.

ROD. Claro, Zell, esto te pasa por no haberte aprendido de memoria nuestra guía del juego. Para encontrar el bar "Heartbeats", una vez en Dobuita, y siempre que sean más de las siete de la tarde, tienes que entrar en un siniestro callejón cuya entrada está frente a la tienda de motos. Unos "chulánganos" saldrán a darte la bienvenida en un "Quick Time Event" del juego, y al final podrás entrar al bar de tus pesadillas.

MIRA, CHAVAL, PARA ÉSTE SÍ HAY FECHA

A Bron (¡qué manía, lo de los nicks raros!) le encantó el reportaje de «Outrigger» que os preparamos el mes pasado.

¿Para cuándo se espera en España?

ROD: Pues ya falta muy poquito, pues el día 21 de julio lo tendremos en las tiendas. ¡A ahorrar tocan!



¿Sabéis algo sobre «Illbleed»?

ROD. Sabemos que salió hace poco en Japón, y también que sigue sin fecha para España.

PONTE EN FORMA, ARANCHA

Nos referimos a la Sánchez Vicario, que quizá aparezca en un juego de... ¿tenis? Algo se olía nuestro amigo Cloud.

¿Saldrá quizás un «Virtua Tennis 2»?

ROD: Después del éxito arrollador de «Virtua Tennis», los chicos de Hitmaker ya están manos a la obra preparando su continuación. Quizás vea la luz en Europa a partir de septiembre y entre otras novedades, cuentan que incluirá tenis femenino, con jugadoras como Venus y Serena Williams. ¿Estarán nuestras chicas?

MILLENIA TE ROBARÁ EL CORAZÓN

Nuestro amiguete Sergio Ruiz está un poco despistado y no se ha leído la primera entrega de nuestra guía de «Grandia 2».

¿Cómo puedo acabar con el primer monstruo, que se llama "Millenia"?

ROD: Pero ¿dónde estabas el mes pasado, chavalín? Resulta que ese enemigo acaba siendo uno de los protagonistas del juego, así que la primera vez que luchas con ella ¡no puedes cargártela de ningún modo! Haznos caso: déjate llevar, y si te pone las pilas, tranquilo, que ya te curarás. En cualquier caso, si consiguieras acabar con ella en ese primer enfrentamiento, dínoslo, pues serías el único que lo ha conseguido en todo el planeta.

Este mes, la sección ha ido sobre lanzamientos, y eso que alguno se queda aún en el tintero. Venga chicos, seguid preguntándonos todo lo que queráis a: sos.dreamcast@hobbypress.es

Guía de Compras

Desde hace unos días es posible encontrar los mejores juegos de Sega a precios irresistibles. Haced cuentas y no dejéis pasar la ocasión, porque es el momento de completar vuestra colección con algunos títulos de renombre por apenas cinco mil pelas. ¡Que los disfrutéis!

■ VELOCIDAD

18 WHEELER

Compañía: **AM2**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Una perfecta conversión de la recreativa, con carreras de camiones de gran tonelaje por las carreteras de los USA. Técnicamente, tiene un acabado soberbio y los camiones gozan de una física estupenda, si bien adolece de una vida demasiado corta, lo que le resta puntos en nuestra nota final.

Puntuación.................................... 7

24 HORAS DE LE MANS

Compañía: **INFOGRAMES**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **7.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Nos encontramos ante un juego que, a primera vista, parece que basa todo su interés en la carrera que le da título. Sin embargo, y pese a que la opción para jugar durante un día entero es lo más llamativo, tanto sus gráficos como sus variados modos de juego le dan un interés especial.

Puntuación.................................... 8

CRAZY TAXI

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **4.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**

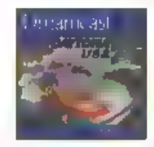


Ésta es una de las mejores conversiones de recreativa que se han hecho para Dreamcast. La idea de que parte es muy original, y jugar con él es una experiencia de lo más divertida. Tiene un ritmo frenético y una banda sonora de lo más cañera. Todo jugón que se precie debería tenerlo.

Puntuación.................................... 9

DAYTONA USA 2001

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Estamos ante una buena versión para Dreamcast del clásico de recreativa de Sega, con un espíritu muy arcade unido a un apartado técnico muy notable. Pero se trata de un juego pensado para jugarse online, y como aquí finalmente no tiene esa opción se queda muy corto de coches y circuitos.

Puntuación.................................... 5

DUCATI WORLD

Compañía: **ACCLAIM**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Este simulador de motos tiene a la potente escudería italiana como principal reclamo, si bien es demasiado soso y ofrece poco juego a la competición. Es, junto a «Suzuki Alstare», el único juego de carreras de motos que podemos disfrutar en nuestra consola, pero no llega siquiera al aprobado.

Puntuación.................................... 4

F-1 WORLD GRAND PRIX 2

Compañía: **VIDEO SYSTEM**
Distribuidora: **KONAMI**
Precio: **7.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

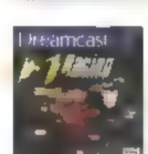


Este simulador de F-1 conjuga la licencia de la FIA, los logros de su predecesor y varias mejoras, sobre todo en lo referente al control de los bólidos y en la sensación de velocidad. Es un simulador correcto, pero las novedades no parecen justificar su compra si se tiene el anterior.

Puntuación.................................... 7

F-1 RACING CHAMPIONSHIP

Compañía: **VIDEO SYSTEM**
Distribuidora: **UBI SOFT**
Precio: **8.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



El último simulador de F-1 de Video Systems nos ofrece un plus de realismo que le permite ser el más correcto del género. Tiene fidelidad absoluta en casi todos los aspectos de un campeonato, lo que implica una elevada dificultad y una larga curva de aprendizaje. Ideal para expertos.

Puntuación.................................... 8

FERRARI 355 CHALLENGE

Compañía: **AM2**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **3.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Sin lugar a dudas, es el simulador de velocidad más realista que jamás se haya visto en ninguna consola. Imita con tal perfección el sistema de conducción del modelo Ferrari 355 que hacen falta muchas horas de entrenamiento para cogerle el control. Una obra maestra altamente recomendable.

Puntuación.................................... 9

JEREMY McGRATH SUPERCROSS

Compañía: **ACCLAIM**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Carreras de motocross en un título que trata de llenar la carencia de Dreamcast en juegos de motos. Lo intenta, pero no lo consigue, pues es muy flojo técnicamente, un calco exacto de las versiones para otras consolas menos potentes. El motor gráfico es defectuoso, y su control, una pesadilla.

Puntuación.................................... 3

LOONEY TUNES SPACE RACE

Compañía: **INFOGRAMES**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **7.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**



Los personajes de la Warner protagonizan un juego de carreras locas al estilo «Wacky Races». Su simpatía inunda cada minuto de juego, y la diversión se multiplica con la posibilidad de usar un montón de objetos marca ACME contra nuestros rivales. Algo infantil, pero muy entretenido.

Puntuación.................................... 7

METROPOLIS STREET RACER

Compañía: **BIZARRE**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **4.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 8**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Un simulador genial, que combina unos circuitos excelentes, que nos llevan por calles reales de Londres, Tokio y San Francisco, un montón de modelos de coches verdaderos, y unos modos de juego que aseguran meses de vida, tanto jugando en individual como en compañía de amigos.

Puntuación.................................... 9

MONACO GRAND PRIX 2

Compañía: **UBI SOFT**
Distribuidora: **UBI SOFT**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Creado por Ubi Soft, este simulador de carreras de F-1, pese a no contar con la licencia oficial de la F.I.A., es una buena opción. Presenta un control realista, por lo que cuesta bastante adaptarse a él en las primeras partidas. Gráficos correctos y dos modos que se agradecen: arcade y "retro".

Puntuación.................................... 6

VELOCIDAD

RE-VOLT

Compañía ACCLAIM
Distribuidora ACCLAIM
Precio 8.490 ptas. Edad TP
Nº de jugadores De 1 a 4
Idioma TEXTOS EN CASTELLANO

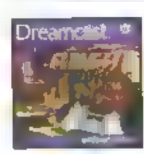


Locas carreras con coches teledirigidos. El juego ofrece gráficos brillantes y detallados, unidos a un control sencillo y que responde estupendamente. Es bastante divertido en general, y alcanza niveles de sobresaliente cuando se ponen en marcha las carreras a cuatro jugadores.

Puntuación................ 7

SAN FRANCISCO RUSH 2049

Compañía MIDWAY
Distribuidora VIRGIN
Precio 8.490 ptas. Edad TP
Nº de jugadores De 1 a 4
Idioma TEXTOS EN CASTELLANO



Las ya tradicionales carreras por San Fco. de esta serie llegan esta vez en versión futurista, con escenarios y coches alusivos a la fecha del título. Se mantiene el espíritu arcade de siempre, y tanto el modo batalla como el de cuatro jugadores le dan un poco de variedad a un juego correcto.

Puntuación................ 6

SEGA GT

Compañía SEGA
Distribuidora SEGA
Precio 4.990 ptas. Edad TP
Nº de jugadores 1 ó 2
Idioma TEXTOS EN CASTELLANO



Lo más parecido que hay en nuestra consola a «Gran Turismo». Tiene muchos vehículos (hay modelos occidentales que nos estaban en la versión japonesa), y una cantidad de opciones mecánicas y jugables que lo convierten en un juego de lo más recomendable para los fans de la velocidad.

Puntuación................ 8

SEGA RALLY 2

Compañía SEGA
Distribuidora SEGA
Precio 3.990 ptas. Edad TP
Nº de jugadores 1 ó 2
Idioma INGLÉS

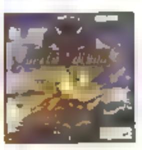


Sega nos trae diversión a tope con una buena conversión de su conocidísima recreativa, mejorada además con nuevos modos de juego. Los gráficos son casi idénticos (o sea, excelentes), aunque se queda un poco corto en jugabilidad al lado de los mejores títulos del género.

Puntuación................ 8

SPEED DEVILS

Compañía UBI SOFT
Distribuidora UBI SOFT
Precio 8.490 ptas. Edad TP
Nº de jugadores 1 ó 2
Idioma INGLÉS

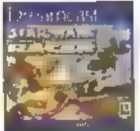


Estamos ante uno de los juegos más divertidos de su género, con una vocación claramente arcade (diseño de los circuitos, manejo suave y sencillo), que ofrece además un modo campeonato de lo más entretenido. Tiene gráficos muy buenos, y su jugabilidad también es bastante alta.

Puntuación................ 8

STAR WARS EPISODE I RACER

Compañía LUCAS ARTS
Distribuidora ELECTRONIC ARTS
Precio 9.490 ptas. Edad TP
Nº de jugadores 1 ó 2
Idioma INGLÉS



El primer juego de la saga "Star Wars" nos propone competir en las carreras de podracers del "Episodio I". Buenos gráficos y alta sensación de velocidad. Lo que falta es el extraño control y el hecho de ser una versión calcada de la de PC, sin ofrecer ninguna novedad en nuestra consola.

Puntuación................ 7

SUPER RUNABOUT

Compañía CLIMAX
Distribuidora VIRGIN
Precio 8.490 ptas. Edad TP
Nº de jugadores 1
Idioma INGLÉS

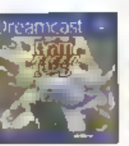


Un juego que comparte el planteamiento loco de «Crazy Taxi» y se basa más en completar misiones por las calles de la ciudad sin regla alguna, que en echar carreras. Buenos gráficos, vehículos para dar y tomar, y una diversión asegurada. Si os gusta la idea, tenedlo muy en cuenta.

Puntuación................ 8

TOY RACER

Compañía NO CLICHÉ
Distribuidora SEGA
Precio 1.990 ptas. Edad TP
Nº de jugadores De 1 a 4
Idioma TEXTOS EN CASTELLANO



Los juguetes rebeldes de «Toy Commander» vuelven para echarnos unas carreras. Aunque técnicamente no va muy allá, tiene tres virtudes: es el primer juego con carreras online en tiempo real, una parte de los beneficios de su venta es para una causa benéfica, ¡y además sale baratísimo!

Puntuación................ 6

VANISHING POINT

Compañía CLOCKWORK GAMES
Distribuidora ACCLAIM
Precio 8.990 ptas. Edad TP
Nº de jugadores De 1 a 8
Idioma TEXTOS EN CASTELLANO



Este juego de carreras con casi 40 turismos de las mejores marcas del mundo, puede mirar sin tener que pestañear al otro grande, «Metropolis Street Racer». Y esto es gracias a un genial apartado técnico, de dejar con la boca abierta, y un concepto de carreras muy divertido. Imprescindible.

Puntuación................ 9

V-RALLY 2 EXPERT EDITION

Compañía EDEN STUDIOS
Distribuidora INFOGRAMES
Precio 8.990 ptas. Edad TP
Nº de jugadores De 1 a 4
Idioma INGLÉS



La mejor versión del popular «V-Rally». Una sabia mezcla de arcade y simulador de mucha altura, para sentirnos como en un rally de verdad. Un completo editor de circuitos, varias vistas a elegir, el gran realismo de los coches y su modo para 4 jugadores, son sus mejores bazas.

Puntuación................ 9

WACKY RACES

Compañía INFOGRAMES
Distribuidora INFOGRAMES
Precio 8.490 ptas. Edad TP
Nº de jugadores De 1 a 4
Idioma DOBLADO AL CASTELLANO

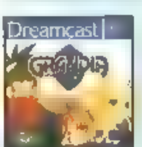


«Wacky Races» nos pone en la piel de los pilotos más locos del mundo. Gráficos que "clavan" a los dibujos animados, coloridos y simpáticos. Un montón de retos le dotan además de bastante vida, y llega a enganchar a cualquier amante del género, tenga la edad que tenga.

Puntuación................ 8

GRANDIA 2

Compañía GAME ARTS
Distribuidora UBI SOFT
Precio 8.990 ptas. Edad TP
Nº de jugadores 1
Idioma INGLÉS



La segunda parte de este título clásico de Saturn ofrece a todo aficionado un motor gráfico estupendo, una historia interesantísima y el más divertido sistema de combates que conocemos. Es una joya del rol clásico, y su único problema es que requiere tener un buen nivel de inglés.

Puntuación................ 9

JUEGOS DE ROL

PHANTASY STAR ONLINE

Compañía SONIC TEAM
Distribuidora SEGA
Precio 8.990 ptas. Edad +13
Nº de jugadores 1
Idioma TEXTOS EN CASTELLANO



Un juego absolutamente único y revolucionario. Es el primer RPG online de nuestra consola, en el que podemos formar equipo con otros tres jugadores de cualquier parte del mundo para cooperar en una gran epopeya futurista. Y técnicamente, da gloria verlo. ¡Sólo podía ser en Dreamcast!

Puntuación................ 10

RECORD OF LODOSS WAR

Compañía SWING! INTERACTIVE
Distribuidora VIRGIN
Precio 8.990 ptas. Edad +13
Nº de jugadores 1
Idioma INGLÉS



Esta adaptación de un conocido manga toma forma de RPG, y nos pone en el papel de un caballero resucitado que debe liberar un mundo fantástico-medieval. Tiene una perspectiva tipo «Diablo» y en sus mazmorras hay batallas constantes. ¡Lástima que no lo hayan traducido!

Puntuación................ 7

SKIES OF ARCADIA

Compañía OVERWORKS
Distribuidora SEGA
Precio 8.990 ptas. Edad TP
Nº de jugadores 1
Idioma TEXTOS EN CASTELLANO



Los cielos de Arcadia son el escenario en el que se desarrolla este título indispensable del rol clásico. Se trata de una larguísima aventura con todos los elementos típicos del género, a los que se suma un ritmo muy cinematográfico, y un apartado técnico soberbio. ¡Y todo, en castellano!

Puntuación................ 9

TIME STALKERS

Compañía CLIMAX
Distribuidora SEGA
Precio 8.490 ptas. Edad +13
Nº de jugadores 1
Idioma SUBTÍTULOS EN CASTELLANO



Un juego de rol que no alcanza las grandes cimas de otros títulos del género, pero que cumple su papel sin meterse en mayores complicaciones. Tiene un estilo gráfico con personajes cabezones y un sistema de mazmorras y laberintos que se puede hacer algo repetitivo.

Puntuación................ 6

CAPCOM VS SNK

Compañía CAPCOM
Distribuidora VIRGIN
Precio 8.990 ptas. Edad +13
Nº de jugadores 1 ó 2
Idioma INGLÉS

Los mejores personajes de dos compañías tan clásicas en el género como Capcom y SNK se enfrentan en el mejor juego de lucha en 2D para Dreamcast. Ritmo frenético en los combates, Super Special Moves, escenarios interactivos y, sobre todo, mucha, mucha jugabilidad.

Puntuación........ 9

DEAD OR ALIVE 2

Compañía TECMO
Distribuidora ACCLAIM
Precio 8.490 ptas. Edad +13
Nº de jugadores De 1 a 4
Idioma INGLÉS

Junto a «Soul Calibur», el mejor exponente del género en nuestra consola. Combina el atractivo de sus chicas, un control excelente y unos escenarios en 3D que nos permiten combatir en diferentes alturas. Una opción de compra magnífica para los aficionados a las tortas virtuales.

Puntuación........ 9

FIGHTING VIPERS 2

Compañía AM2
Distribuidora SEGA
Precio 8.990 ptas. Edad +13
Nº de jugadores 1 ó 2
Idioma TEXTOS EN CASTELLANO

Aunque son pocos, los luchadores más raros y estrafalarios del género nos regalan un montón de horas de diversión en esta nueva versión del clásico de Saturn. Técnicamente es correcto, pero quizás su control sea demasiado simple y además, pide a gritos el modo "historia" que le falta.

Puntuación........ 7

JOJO'S BIZARRE ADVENTURE

Compañía CAPCOM
Distribuidora VIRGIN
Precio 8.490 ptas. Edad +13
Nº de jugadores 1 ó 2
Idioma INGLÉS

Otro título de la prolífica Capcom, basado esta vez en los personajes de un manga bastante conocido en Japón, aunque no en España. Vuelven a ser peleas en 2D, con unos gráficos poco espectaculares y algunos fallos de control. Aprobado sin más, y para buscadores de curiosidades.

Puntuación........ 5

MARVEL VS CAPCOM

Compañía CAPCOM
Distribuidora VIRGIN
Precio 8.490 ptas. Edad TP
Nº de jugadores 1 ó 2
Idioma INGLÉS

Nos encontramos ante un juego de lucha en 2D, correcta conversión de la recreativa, con unos gráficos brillantes y coloristas, cuyo principal atractivo radica en sus numerosos personajes, tanto los conocidísimos de la saga «Street Fighter», como los super-héroes de la casa Marvel.

Puntuación........ 5

MARVEL VS CAPCOM 2

Compañía CAPCOM
Distribuidora VIRGIN
Precio 8.490 ptas. Edad TP
Nº de jugadores 1 ó 2
Idioma INGLÉS

Con un modo historia se habría convertido en una verdadera obra maestra de la lucha en 2D pero aun sin él, *gracias a sus geniales* gráficos, estupendos efectos y su gran número de carismáticos personajes es una gran opción para los que se vuelven locos con este género.

Puntuación........ 9

POWER STONE

Compañía CAPCOM
Distribuidora PROEIN
Precio 4.490 ptas. Edad TP
Nº de jugadores 1 ó 2
Idioma INGLÉS

Capcom, famosa por sus sagas de lucha en 2D, nos presenta un estupendo arcade en 3D, con gráficos de *cuidada estética manga* y la diversión añadida de poder interactuar con cualquier objeto de escenario y usarlo como arma. Una excelente conversión de la recreativa.

Puntuación........ 9

POWER STONE 2

Compañía CAPCOM
Distribuidora PROEIN
Precio 9.490 ptas. Edad TP
Nº de jugadores De 1 a 4
Idioma INGLÉS

La segunda parte de este juego tiene la virtud de no ser sólo una continuación con más personajes y alguna que otra mejora gráfica, sino que se desmarca de su original planteando unas peleas para cuatro jugadores en las que sigue habiendo total interacción con los distintos escenarios.

Puntuación........ 9

PROJECT JUSTICE

Compañía CAPCOM
Distribuidora VIRGIN
Precio 8.990 ptas. Edad +13
Nº de jugadores 1 ó 2
Idioma INGLÉS

La tercera parte de la saga «Rival Schools» llega a Dreamcast para que nosotros nos liemos a guantazo limpio en el Instituto. Combates rápidos en equipo y en amplios escenarios 3D. Un montón de personajes con un diseño muy manga y lleno de humor para un juego divertidísimo.

Puntuación........ 8

SOUL CALIBUR

Compañía NAMCO
Distribuidora SEGA
Precio 3.990 ptas. Edad +13
Nº de jugadores 1 ó 2
Idioma TEXTOS EN CASTELLANO

Sin ninguna duda, éste es uno de los mejores juegos de Dreamcast, y sólo para poder jugarlo merecería la pena comprarse la consola. Un montón de modos de juego, los mejores gráficos que se han visto en el género, un control alucinante y mil cosas más. No tenerlo es un pecado.

Puntuación........ 10

STREET FIGHTER ALPHA 3

Compañía CAPCOM
Distribuidora VIRGIN
Precio 8.490 ptas. Edad TP
Nº de jugadores 1 ó 2
Idioma INGLÉS

Una nueva entrega de la inagotable saga «Street Fighter», con gráficos brillantes, un plantel nada despreciable de luchadores (¡34!) y un buen catálogo de opciones de juego. Ahora bien, todo ello en 2D, con las carencias propias de este entorno gráfico. Se queda algo antiguo.

Puntuación........ 6

SF III DOUBLE IMPACT

Compañía CAPCOM
Distribuidora VIRGIN
Precio 8.490 ptas. Edad TP
Nº de jugadores 1 ó 2
Idioma INGLÉS

Las dos primeras versiones del juego de recreativa están unidas en un solo GD, y por eso el título de éste es de "doble impacto". Pero aún siendo dos juegos en uno, realmente aporta muy poco al género, al presentarnos pocos personajes, y un aspecto gráfico anclado en el pasado.

Puntuación........ 5

SF III THIRD STRIKE

Compañía CAPCOM
Distribuidora VIRGIN
Precio 8.490 ptas. Edad TP
Nº de jugadores 1 ó 2
Idioma INGLÉS

El mejor «Street Fighter» de la prolífica saga de lucha en 2D de Capcom. La vuelta de la popular Chun-Li marca la pauta, y además disponemos de una gran cantidad de luchadores. Los nuevos "super art moves" son golpes especiales alucinantes, que aumentan su ya legendaria jugabilidad.

Puntuación........ 7

SPAWN

Compañía CAPCOM
Distribuidora PROEIN
Precio 9.990 ptas. Edad +13
Nº de jugadores De 1 a 4
Idioma INGLÉS

Un innovador juego de lucha en 3 dimensiones que nos lleva hasta el Infierno. Preparáos para un apartado técnico de excepción y frenéticos combates multijugador entre los personajes creados por Todd McFarlane. Y de la mano de Capcom, una compañía que es sinónimo de diversión.

Puntuación........ 8

TECH ROMANCER

Compañía CAPCOM
Distribuidora VIRGIN
Precio 8.490 ptas. Edad TP
Nº de jugadores 1 ó 2
Idioma INGLÉS

Gigantescos robots, con poderosísimos ataques, se enfrentan en un completo juego de lucha en 3D sobre grandes escenarios y con gran libertad de movimientos. Una buena opción, que se ve un poco empañada por el bajo número de "mechs" que podemos elegir para luchar.

Puntuación........ 6

VIRTUA FIGHTER 3TB

Compañía SEGA
Distribuidora SEGA
Precio 7.490 ptas. Edad +13
Nº de jugadores 1 ó 2
Idioma INGLÉS

La saga «Virtua Fighter» es antológica en la lucha en 3D y no podía dejar de estampar su sello en los 128 bits. Se trata de un juego de lucha con buen control y gráficos de calidad, tanto de los personajes como de los escenarios, aunque se queda corto a la hora de ofrecer opciones de juego.

Puntuación........ 8

Compañía JALECO
Distribuidora PROEIN
Precio 9.490 ptas. Edad +18
Nº de jugadores 1
Idioma SUBTÍTULOS EN CASTELLANO



Otra pieza clave para nuestra colección de aventuras de miedo, esta vez con un guión que nos lleva hasta un portaaviones donde se ha extendido un virus. Hay monstruos mutantes hasta en la sopa, interesantes puzzles, y una ambientación técnica digna de la peor de las pesadillas.

Puntuación 8

Compañía CAPCOM
Distribuidora VIRGIN
Precio 8.990 ptas. Edad +18
Nº de jugadores 1
Idioma SUBTÍTULOS EN CASTELLANO



Capcom vuelve a hacer una conversión de una de sus aventuras más famosas, y de nuevo vuelve a dejarnos con sabor agridulce. Por una parte, el juego presenta una trama interesante, y sus dinosaurios aseguran buenos sustos. Sin embargo, casi no tiene novedades respecto al original.

Puntuación 7

Compañía APPALOOSA INTERACTIVE
Distribuidora SEGA
Precio 4.990 ptas. Edad TP
Nº de jugadores 1
Idioma SUBTÍTULOS EN CASTELLANO



Ecco, un valiente delfín que trabaja para Sega desde hace bastantes años, tiene en esta compleja aventura la misión de salvar la Tierra de una invasión extraterrestre. Realismo a tope en los animales, preciosos escenarios 3D y un guión de lujo para un juego bastante difícil.

Puntuación 8

Compañía THQ
Distribuidora PROEIN
Precio 9.490 ptas. Edad +18
Nº de jugadores 1
Idioma INGLÉS



Con la jugosa licencia de la saga de "Posesión infernal" esta aventura podía haber dado más juego; pero la diversión se ha quedado a medio camino, debido a unas animaciones de lo más sosas, un pésimo control y combates y más combates a cada paso que damos. Sólo para fans de la serie.

Puntuación 4

Compañía CAPCOM
Distribuidora VIRGIN
Precio 8.990 ptas. Edad +18
Nº de jugadores 1
Idioma SUBTÍTULOS EN CASTELLANO



El último capítulo de la saga «Resident Evil» no tiene mejoras técnicas respecto al original de PlayStation, pero sigue siendo una aventura de terror apasionante, llena de acción, sustos y puzzles que ponen a prueba nuestra inteligencia. Si no lo habéis jugado antes, resulta muy recomendable.

Puntuación 8

Compañía CAPCOM
Distribuidora PROEIN
Precio 9.490 ptas. Edad +18
Nº de jugadores 1
Idioma SUBTÍTULOS EN CASTELLANO



La mejor entrega de la saga «Resident Evil» es exclusiva de nuestra consola, y posee una calidad gráfica asombrosa. La historia que nos propone es una de las más elaboradas que encontrarás en mucho tiempo, llena de detalles fascinantes. Una obra de arte imprescindible.

Puntuación 10

Compañía SEGA
Distribuidora SEGA
Precio 6.990 ptas. Edad +16
Nº de jugadores 1
Idioma INGLÉS



La obra maestra de Yu Suzuki tiene un nivel gráfico extraordinario, lo que le permite ser el juego más realista que se haya visto jamás. Sus tres discos desarrollan una aventura con un planteamiento muy cinematográfico. Es como jugar a vivir, aunque el tema del idioma le resta un punto.

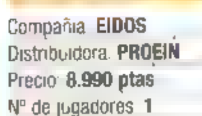
Puntuación 9

Compañía SPIRAL HOUSE
Distribuidora INFOGRAMES
Precio 8.490 ptas. Edad +13
Nº de jugadores 1
Idioma DOBLADO AL CASTELLANO



Una fabulosa aventura de acción ambientada en una época de espadas, dragones y magia. Decorados preciosistas a recorrer con hasta seis personajes diferentes, cada cual con sus características especiales. La banda sonora es casi un lujo asiático, y su doblaje te mete de lleno en ambiente.

Puntuación 8



Compañía EIDOS
Distribuidora PROEIN
Precio 8.990 ptas. Edad +18
Nº de jugadores 1
Idioma DOBLADO AL CASTELLANO



El vampiro Raziel es el protagonista de una inquietante aventura con un objetivo: la venganza. Gráficos muy cuidados y jugabilidad a prueba de bomba, que no se cortan mostrando altos niveles de violencia. Un juego apasionante, aunque no incluye novedades respecto a anteriores versiones.

Puntuación 7

Compañía EIDOS
Distribuidora PROEIN
Precio 9.990 ptas. Edad +13
Nº de jugadores 1
Idioma DOBLADO AL CASTELLANO



El segundo capítulo que sale en Dreamcast de la saga más famosa del género aventurero, nos plantea cuatro episodios independientes y muy diferentes entre sí, con lo que el juego gana enteros en variedad y diversión. Su dificultad está más ajustada que nunca. Para fans de la Srta. Croft.

Puntuación 8

Compañía EIDOS
Distribuidora PROEIN
Precio 8.990 ptas. Edad +13
Nº de jugadores 1
Idioma DOBLADO AL CASTELLANO



Lara no podía faltar a la cita con la historia, y se ha apuntado a corretear por el procesador de consola más potente que hay en el mercado. Nunca antes la señorita Croft había estado tan guapa, ni tan rodeada de peligros. Una gran jugabilidad para el mismo desarrollo que todos conocíamos.

Puntuación 7

102 DÁLMATAS

Compañía CRYSTAL DYNAMICS
Distribuidora PROEIN
Precio 9.990 ptas. Edad TP
Nº de jugadores 1
Idioma DOBLADO AL CASTELLANO



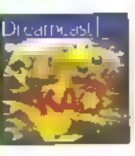
Los más pequeños de la casa encuentran en este título un plataformas con la misión de desbaratar los sádicos planes que la malvada Cruella de Vil tiene con los 100 perritos dálmatas hermanos de sus protagonistas. El juego sigue el argumento de la película de Disney y al estar doblado gana bastante.

Puntuación 6

PLATAFORMAS

KAO THE KANGAROO

Compañía TITUS
Distribuidora VIRGIN
Precio 8.490 ptas. Edad TP
Nº de jugadores 1
Idioma INGLÉS



Un nuevo juego con protagonista gracioso y un planteamiento muy infantil. Tiene todo lo que se le pide a un integrante del género (saltos, enemigos, etc.), aunque evidentemente no llega a los niveles de los grandes títulos de nuestra consola, ni en su nivel gráfico ni en el de jugabilidad.

Puntuación 6

RAYMAN 2

Compañía UBI SOFT
Distribuidora UBI SOFT
Precio 8.490 ptas. Edad TP
Nº de jugadores 1
Idioma SUBTÍTULOS EN CASTELLANO



El simpático Rayman protagoniza un estupendo juego de plataformas, con un desarrollo de lo más divertido y unos gráficos realmente fantásticos. Aunque podría parecer enfocado para los más jóvenes, garantiza horas de diversión para los jugones de todas las edades.

Puntuación 8

SONIC ADVENTURE

Compañía SEGA
Distribuidora SEGA
Precio 3.990 ptas. Edad TP
Nº de jugadores 1
Idioma SUBTÍTULOS EN CASTELLANO

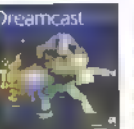


El puercoespín más famoso de Sega corre en el plataformas más frenético disponible en Dreamcast. Recorre enormes mundos 3D con un aspecto gráfico alucinante, en su lucha contra los secuaces del malvado Dr. Robotnik. La posibilidad de jugar con los otros personajes es fantástica.

Puntuación 9

TOY STORY 2

Compañía DISNEY
Distribuidora PROEIN
Precio 9.990 ptas. Edad TP
Nº de jugadores 1
Idioma INGLÉS



La versión "jugátil" de la peli de Disney nos pone a dar saltos al mando de Buzz Lightyear por unos amplios escenarios 3D. Sigue el argumento que vimos en el cine, pero mejora el nivel gráfico de las versiones para otras plataformas. Sin embargo, su horrible control le resta muchos puntos.

Puntuación 6

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX

Compañía: **ACCLAIM**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

Este juego nos propone coger una bicicleta para hacer las más increíbles y locas piruetas que nos podamos imaginar. Con ¡más de 1.300! movimientos y una gran jugabilidad, el juego hace las delicias de los fans de los deportes de riesgo, si bien es cierto que, técnicamente, es un pelín flojo.

Puntuación........ 7

ECW ANARCHY RULZ

Compañía: **ACCLAIM**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **+13**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



Este juego de lucha extrema brilla por su número de luchadores y por su enorme cantidad de opciones. Pero su pobre nivel técnico, sus gráficos mediocres y su escasa jugabilidad (con muy pocos golpes) lo hacen sólo recomendable para fanáticos incondicionales de este... ¿deporte?

Puntuación........ 4

ESPN INT. TRACK & FIELD

Compañía: **KONAMI**
Distribuidora: **KONAMI**
Precio: **7.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



La saga más conocida (y reconocida) del atletismo y la gimnasia en videojuego llega a Dreamcast con toda la jugabilidad y diversión que le caracteriza. Su control es sencillo e intuitivo, pero tiene un apartado gráfico muy descuidado, con muchos detalles en que falta calidad visual.

Puntuación........ 7

EUROPEAN SUPER LEAGUE

Compañía: **VIRGIN**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **7.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

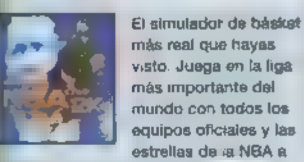


El simulador de fútbol de Virgin nos invita a jugar al fútbol en liga europea, con equipos, jugadores y campos reales. Tiene mejor voluntad que resultados, pues la dureza e imprecisión del control, así como la poco ajustada inteligencia de los jugadores, le restan bastantes enteros.

Puntuación........ 6

NBA 2000

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **4.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



El simulador de básket más real que hayas visto. Juega en la liga más importante del mundo con todos los equipos oficiales y las estrellas de la NBA a tus órdenes. La calidad de los gráficos es apabullante, y bajan a un nivel de detalle al que nunca habían llegado otros juegos.

Puntuación........ 9

NBA HOOPZ

Compañía: **MIDWAY**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **7.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



Midway nos ofrece otra revisión de su saga «NBA Jam», como hizo con «NBA Showtime», en la que mantiene su puro estilo arcade en partidos de básket, con tres jugadores por equipo, y con varias mejoras técnicas y de juego, que lo hacen una buena opción si te gustó el anterior.

Puntuación........ 8

NBA SHOW TIME

Compañía: **MIDWAY**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **5.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



Básket espectáculo en estado puro. Una auténtica locura dentro de la cancha, llena de mates, rebotes y saltos estratosféricos. Estilo muy arcade, y un modo multijugador que rompe todos los moldes. Si buscas diversión sin preocuparte de las reglas, ya sabes: éste es tu juego.

Puntuación........ 7

NHL 2000

Compañía: **BLACK BOX GAMES**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **4.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



La línea deportiva de Sega se refuerza con un magnífico simulador de hockey sobre hielo. Tiene unas magníficas animaciones, y una serie de detalles gráficos que nos dejan asombrados. La jugabilidad es también muy alta, así que su mayor defecto es que el hockey no es muy popular.

Puntuación........ 7

READY 2 RUMBLE BOXING

Compañía: **MIDWAY**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **5.990 ptas.** Edad: **+13**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Un juego de boxeo guiado por la diversión, y con el plantel más original que te hayas echado a la cara. Cada uno de ellos con sus tácticas y formas de pelear exclusivas. Los movimientos son de lo más divertido, y mantienen el realismo sin perder nunca el sentido del humor.

Puntuación........ 8

READY 2 RUMBLE ROUND 2

Compañía: **MIDWAY**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.** Edad: **+13**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



La segunda parte del juego de Midway ha sabido conservar toda la gracia del original, pero mejora las animaciones y la apariencia de los personajes (con varios fichajes). Además, ha perfeccionado los modos de juego hasta conseguir que la jugabilidad suba todavía más enteros.

Puntuación........ 9

SEGA EXTREME SPORTS

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Con él practicamos los deportes más extremos, (ala delta, snowboard, parapente o puenting), y sólo corremos el riesgo de que el mando se queme de tanto jugar. Elevadísima calidad gráfica y una sensación de velocidad muy alta. Su único pero es que algunos deportes resultan muy sosos.

Puntuación........ 8

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

Compañía: **TREYARCH**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **9.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Todos los aficionados al monopatín tienen aquí un juego que simula perfectamente las espectaculares piruetas de este deporte, aunque introduce también un toque de fantasía en los objetivos de cada fase. Buenos gráficos y jugabilidad, pero sin aportar novedades respecto al original.

Puntuación........ 8

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Compañía: **TREYARCH**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **9.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Una segunda parte que mejora al original, sobre todo en lo que se refiere a su mayor variedad de objetivos, y nuevas opciones de juego para dos jugadores. Como novedad, también incluye dos completos editores de personajes y de pistas. Ahora, que técnicamente es muy similar al primero.

Puntuación........ 9

UEFA DREAM SOCCER

Compañía: **SILICON DREAMS**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **3.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**

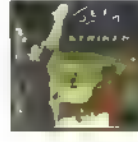


Los chicos de Silicon Dreams cambian de nombre al tercer juego de la saga «Worldwide Soccer» y le añaden diversas novedades, como la presencia de equipos femeninos o los comentaristas en castellano. Más jugabilidad que en sus antecesores, pero sin llegar a lo máximo.

Puntuación........ 7

UEFA STRIKER

Compañía: **RAGE**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **5.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



El primer juego de fútbol que apareció para Dreamcast. Se trata de un simulador correcto en cuanto a número de opciones y jugabilidad, pero que tampoco aporta demasiado a nivel gráfico. A pesar de todo, es una opción aceptable si lo que estás buscando es meterte fútbol en vena.

Puntuación........ 6

VIRTUA ATHLETE 2K

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Sega nos da atletismo en estado puro con este divertidísimo simulador, sobre todo en su modo para cuatro jugadores. Tiene unos gráficos y unas animaciones estupendas, y funciona con el control típico de machacar botones. Su gran defecto es que se queda corto de pruebas: sólo siete.

Puntuación........ 7

DEPORTIVOS

VIRTUA STRIKER 2

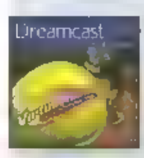
Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **3.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

Con unos gráficos y unas animaciones asombrosas, hasta creerás que te duele la pierna si le dan una patada a tu jugador. Su calidad global es innegable, pero es algo escaso en opciones y demasiado exagerado en su estilo arcade, que perjudica la jugabilidad y el realismo.

Puntuación.................................. 8

VIRTUA TENNIS

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **4.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Sin duda, es el mejor simulador de tenis de todos los tiempos y en cualquier plataforma. Conjuga una jugabilidad sin límites con un montón de tenistas y pistas que redundan en una larguísima vida. Su modo multijugador es todo adicción. ¡Si todavía no lo has probado, corre a por él.

Puntuación.................................. 10

WWS 2000 EURO EDITION

Compañía: **SILICON DREAMS**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Una nueva versión de "Worldwide Soccer 2000", realizada con la excusa de la Eurocopa del pasado verano, que introduce bastantes mejoras, sobre todo a nivel gráfico, de velocidad de juego y de control, tanto de los jugadores, como del balón. Un simulador muy correcto para futboleros con hambre de gol.

Puntuación.................................. 7

WWF ROYAL RUMBLE

Compañía: **THQ**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **9.490 ptas.** Edad: **+1[illegible]**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



Otro título de lucha libre que sigue en la misma estética y en el mismo estilo de juego que el resto, pero que esta vez se distingue de sus competidores porque nos permite jugar a la Royal Rumble, con peleas multitudinarias. Seguro que les mola a los aficionados a este "deporte".

Puntuación.................................. 6

ACCIÓN

ARMY MEN SARGE'S HEROES

Compañía: **3DO**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**

El sargento Hawk tiene que enfrentarse él solito a todo el ejército de muñecos marrones. Para ello cuenta con un montón de armas y un planteamiento de juego original al principio, pero que termina por hacerse repetitivo. El modo para cuatro jugadores no consigue que suba el nivel.

Puntuación.................................. 5

BANGAI-O

Compañía: **SWING**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Un matamarcianos con una estética manga en sus secuencias entre fases, que nos pone a los mandos de un robot. Es bastante largo (tiene 44 fases), pero al mismo tiempo tiene un nivel de dificultad elevado en extremo. En definitiva, un juego sin mucho empaque, sólo para fanáticos.

Puntuación.................................. 5

CHARGE'N BLAST

Compañía: **XICAT**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **9.490 ptas.** Edad: **+13**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Pese a que su concepto no sería para nadie el colmo de la originalidad, al tener que combatir hordas de marcianos a base de cargar nuestro arma, apuntar y tirar, la acción que nos ofrece es diferente a la de cualquier otro juego de Dreamcast. El juego es divertidillo, sobre todo jugando a dobles.

Puntuación.................................. 5

CONFIDENTIAL MISSION

Compañía: **HITMAKER**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**

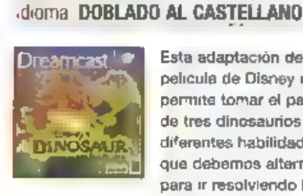


Un nuevo juego en el que podemos utilizar la pistola de Dreamcast, que nos pone en la piel de Howard Gibson, un agente secreto clónico de James Bond, para acabar con todo un grupo terrorista. Se trata de una conversión clavada del arcade, y técnicamente perfecto. ¡Pero muy corto!

Puntuación.................................. 8

DINOSAURIO

Compañía: **UBI SOFT**
Distribuidora: **UBI SOFT**
Precio: **8.995 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**



Esta adaptación de la película de Disney nos permite tomar el papel de tres dinosaurios con diferentes habilidades, que debemos alternar para ir resolviendo las diferentes misiones que se nos proponen. Vista aérea, personajes pequeños y un planteamiento infantil completan la oferta.

Puntuación.................................. 6

FUR FIGHTERS

Compañía: **BIZARRE**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**



Acción a manos llenas se conjuga con buenas dosis de aventuras y de plataformas en este título. Además, todo ello acompañado de un sentido del humor de lo más hilarante que hace que uno se ría cada dos por tres. Parece infantil, pero encanta también a los mayores con ganas de juerga.

Puntuación.................................. 7

GAUNTLET LEGENDS

Compañía: **MIDWAY**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



Revival en 3D de uno de los juegos más exitosos de los comienzos de esta industria, «Gauntlet Legends» nos sumerge en un mundo fantástico medieval en busca de unas runas olvidadas. Enemigos a porrillo y muchas magias. Técnicamente es un poco flojo, y lo mejor es su opción multijugador.

Puntuación.................................. 6

GRAND THEFT AUTO 2

Compañía: **TAKE 2**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **9.490 ptas.** Edad: **+18**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**



Un juego que ya era muy conocido antes de llegar a nuestra consola, y que en esta versión mantiene el mismo planteamiento de toda la vida: tenemos que cumplir misiones al servicio de la mafia. Sus gráficos no son nada del otro mundo, pero al menos resulta entretenido.

Puntuación.................................. 7

GUN BIRD 2

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Capcom ha convertido una de sus recreativas, que nos mete en la piel de siete personajes para avanzar al más puro estilo de los mata-mata clásicos. No se le puede achacar mucho a nivel técnico, pero es demasiado corto, y también confuso debido a los miles de disparos de los enemigos.

Puntuación.................................. 5

JEDI POWER BATTLES

Compañía: **LUCAS ARTS**
Distribuidora: **ELECTRONIC ARTS**
Precio: **9.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**

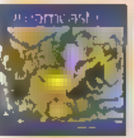


Aunque el juego llegó a PlayStation hace varios meses, la tardanza en venir a nuestra consola ha permitido que se le incluyan numerosas mejoras, tanto a nivel gráfico, con personajes más grandes y una resolución mayor, como jugable, con la inclusión de dos modos de juego nuevos.

Puntuación.................................. 8

JET SET RADIO

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **4.990 ptas.** Edad: **+18**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**



Sega nos trae un juego moderno como pocos: sus protagonistas son unos patinadores que pintan graffiti, tiene una banda sonora que quita el hipo, y por encima de todo destacan unos gráficos que mezclan la estética del dibujo animado con una calidad y unas animaciones sobresalientes. Genial.

Puntuación.................................. 10

KISS PSYCHO CIRCUS

Compañía: **TREMOR ENTERTAINMENT**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **9.490 ptas.** Edad: **+16**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Poco, poquísimo fuelle el de un juego de acción subjetiva con un control infernal y un desarrollo supermonótono y soso. Además, los Kiss, que le dan el título, son más un reclamo publicitario que otra cosa, pues casi no aparecen en el juego (y la banda sonora es de pena). Nada recomendable.

Puntuación.................................. 3

ACCIÓN

MDK 2
Compañía BIOWARE
Distribuidora VIRGIN
Precio 8.490 ptas. Edad TP
Nº de jugadores 1
Idioma INGLÉS



Este juego nos ofrece 40 niveles llenos de acción, en los que podemos controlar a sus tres originales protagonistas repartiendo disparos a troche y moche. Los gráficos tienen mucha calidad y está lleno de situaciones variadas e hilarantes. Su gran defecto es una dificultad elevadísima.

Puntuación....... 7

NIGHTMARE CREATURES 2
Compañía KALISTO
Distribuidora KONAMI
Precio 7.990 ptas. Edad +18
Nº de jugadores 1
Idioma SUBTÍTULOS EN CASTELLANO



De la mano de Kalisto, un juego especialmente recomendado para los amantes de los sustos, de las películas gore y de los juegos de acción. El argumento es bueno, pero el juego no engancha como debería al tener un componente técnico flojillo y un sistema de combate demasiado simple.

Puntuación....... 6

QUAKE III ARENA
Compañía ID SOFTWARE
Distribuidora SEGA
Precio 4.990 ptas. Edad +18
Nº de jugadores De 1 a 4
Idioma TEXTOS EN CASTELLANO



Uno de los grandes clásicos del juego online para PC llega a nuestra consola en una conversión magnífica, que no pierde ni un ápice de calidad gráfica y es capaz de mantener una velocidad de acción impresionante mientras estamos disputando sus geniales partidas en la red.

Puntuación....... 10

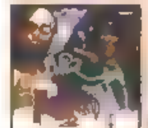
SILENT SCOPE
Compañía KONAMI
Distribuidora KONAMI
Precio 7.990 ptas. Edad +18
Nº de jugadores 1
Idioma SUBTÍTULOS EN CASTELLANO



La conocida recreativa del francotirador llega a Dreamcast en una conversión que conserva el mismo nivel gráfico, pero que nos guarda la sorpresa (negativa) de no ser compatible con la pistola. Por lo demás, resulta muy divertido mientras dura, porque su duración se nos antoja demasiado corta.

Puntuación....... 7

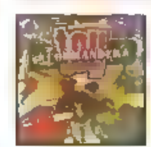
STAR WARS DEMOLITION
Compañía LUCAS ARTS
Distribuidora PROEIN
Precio 9.990 ptas. Edad TP
Nº de jugadores De 1 a 4
Idioma INGLÉS



Este juego aprovecha el tirón de la saga Star Wars para plantearnos unas insulsas batallas con los personajes más famosos de la galaxia a bordo de los vehículos que les caracterizan. La niebla es común a todos los escenarios, y el interés de los combates decae con demasiada rapidez.

Puntuación....... 4

THE HOUSE OF THE DEAD 2
Compañía SEGA
Distribuidora SEGA
Precio 6.990 ptas. Edad +18
Nº de jugadores 1 ó 2
Idioma INGLÉS



Conversión casi perfecta de uno de los arcades más grandes. Nuestro objetivo es cargarnos a todos los zombies y demás bichejos de la misma calaña que nos vayamos encontrando. Diversión terrorífica garantizada, y mucho mejor si lo jugamos con la pistola de Dreamcast, por supuesto.

Puntuación....... 9

TOY COMMANDER
Compañía NO CLICHÉ
Distribuidora SEGA
Precio 7.990 ptas. Edad TP
Nº de jugadores De 1 a 4
Idioma TEXTOS EN CASTELLANO



Nuestros juguetes se han rebelado, y están sembrando el caos en toda la casa. Utilizando todo tipo de vehículos, atravesamos un montón de fases para poner firmes a estos rebeldes de plástico. Tiene unos estupendos gráficos 3D, aunque es un juego al que le falta algo más de chispa.

Puntuación....... 7

ZOMBIE REVENGE
Compañía SEGA
Distribuidora SEGA
Precio 8.990 ptas. Edad +18
Nº de jugadores 1 ó 2
Idioma INGLÉS



Este beat em up es una opción de compra con diversión asegurada, que nos traslada a una ciudad repleta de zombies. Los gráficos son impactantes y el ritmo vertiginoso. Es una conversión del arcade a la que sólo se le puede achacar que no tenga una duración algo más larga.

Puntuación....... 6

OTROS GENEROS

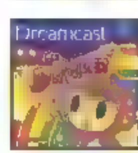
COASTER WORKS
Compañía XICAT
Distribuidora PROEIN
Precio 9.490 ptas. Edad TP
Nº de jugadores 1
Idioma INGLÉS



A falta de tener una montaña rusa de verdad en forma de periférico (¿a que no estaría mal?), Proein ha traído este juego, que consiste en ir creando montañas rusas para diferentes parques de atracciones. Es original y divertidillo, pero demasiado corto y acaba siendo bastante repetitivo.

Puntuación....... 4

IRON ACES
Compañía XICAT
Distribuidora PROEIN
Precio 9.490 ptas. Edad +13
Nº de jugadores 1
Idioma INGLÉS



Un simulador aéreo que nos lleva a la II Guerra Mundial, en la que nos unimos al bando de los aliados. Nuestra labor se basa en pilotar diversos aviones de guerra en un montón de misiones bélicas. El juego mola, pero que conste que está más orientado a la acción que a la simulación pura.

Puntuación....... 6

MR. DRILLER
Compañía NAMCO
Distribuidora VIRGIN
Precio 8.990 ptas. Edad TP
Nº de jugadores 1
Idioma TEXTOS EN CASTELLANO



Aunque no sea muy habitual en la compañía, Namco se atreve con un género como el puzzle, y lo hace con una idea brillante y divertida: tenemos que taladrar los bloques de colores del suelo para llegar hasta la parte baja de la pantalla. Lo único que le falla es la falta de un modo versus.

Puntuación....... 6

RAINBOW SIX
Compañía RED STORM
Distribuidora VIRGIN
Precio 8.990 ptas. Edad +18
Nº de jugadores 1
Idioma INGLÉS



El primer gran juego de estrategia de Dreamcast nos pone al mando de todo un equipo de acción antiterrorista en una serie de misiones con diversos objetivos. Técnicamente complejo, sus extensos menús recuerdan demasiado su origen del PC. Para aficionados que dominen el inglés.

Puntuación....... 6

RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR
Compañía RED STORM
Distribuidora VIRGIN
Precio 8.990 ptas. Edad +18
Nº de jugadores De 1 a 4
Idioma INGLÉS



Más que una novedad en toda regla, «Rogue Spear» viene a ser una ampliación de su predecesor, «Rainbow Six», con nuevas misiones, un acabado más cuidado y alguna importante novedad, como la inclusión de opción multijugador. Si te gustó aquél, éste te seguirá encantando.

Puntuación....... 7

SAMBA DE AMIGO
Compañía SEGA
Distribuidora SEGA
Precio 19.990 ptas. Edad TP
Nº de jugadores 1 ó 2
Idioma INGLÉS



Un juego musical que tiene la peculiaridad de que se vende junto con un par de maracas, lo que os da una idea de su grado de locura, y nos hace bailar un montón de canciones famosas. Nos parece el instrumento ideal para disfrutar de las fiestas en casa, aunque sale un poco caro.

Puntuación....... 8

SPACE CHANNEL 5
Compañía SEGA
Distribuidora SEGA
Precio 4.990 ptas. Edad TP
Nº de jugadores 1
Idioma TEXTOS EN CASTELLANO



La reportera Ulala es la protagonista de un peculiar juego musical en Dreamcast que deja el listón muy alto para los demás. Un sencillo concepto, gráficos y coreografías de alucine y, sobre todo, su poder adictivo, le convierten en un juego genial. Su única pega es que se hace corto.

Puntuación....... 9

SONIC SHUFFLE
Compañía HUDSON SOFT
Distribuidora SEGA
Precio 8.990 ptas. Edad TP
Nº de jugadores De 1 a 4
Idioma TEXTOS EN CASTELLANO

Es el único "party" por ahora, de Dreamcast y está protagonizado por Sonic y su panda. Su aspecto visual a lo «Jet Set Radio» es bonito, pero a la hora de jugarlo pierde enteros por los constantes tiempos de carga y por el escaso protagonismo que le otorga a los eventos multijugador.

Puntuación....... 5

SKIES OF ARCADIA 1ª PARTE

Bienvenido a Arcadia, grumete, un mundo de fantasía sólo apto para verdaderos aventureros, a quienes le encante la acción aderezada con el toque romántico de las películas de piratas. Si eres uno de ellos y quieres sumergirte en esta apasionante aventura, acompáñanos en el viaje que iniciamos este número. Nuestro destino está claro: llegaremos hasta el final del juego. ¿A qué esperas para subir a bordo? ¡Vamos, date prisa, o te pasarás el día fregando la cubierta!



RESCATE AÉREO

Una aventura épica de la categoría de «Skies of Arcadia», con un ambiente propio de las mejores películas de piratas, no podía empezar de mejor manera para ti que con el abordaje de un buque de guerra de la Armada Imperial. Tu objetivo en esta primera batalla del juego es rescatar a la joven Fina, que acaba de ser hecha prisionera por Alfonso, el primer almirante de Valua.

Inmediatamente aparecen los jóvenes protagonistas de esta historia, Vyse y Aika, a los que debes guiar en un sencillo recorrido por los pasillos del buque para buscar a la joven rehén. Mientras estés investigando el interior del barco no te olvides de ir cogiendo los "regalos" que esconden los cofres que verás repartidos por las salas.

Cuando suene la alarma, no tendrás más remedio que enfrentarte a los soldados Valuan, pero no te preocupes, porque aunque no tengas ninguna experiencia y seas todavía un corsario en prácticas, te resultará bastante fácil derrotarlos. La primera dificultad sería llega tras cruzar la sala donde se puede salvar la partida, así que será mejor que lo hagas. Baja las escaleras y prepárate

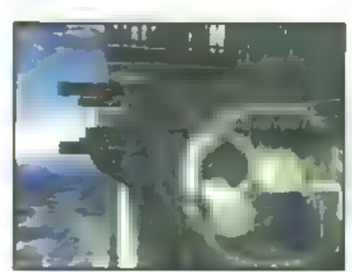
EL PRIMER JEFE

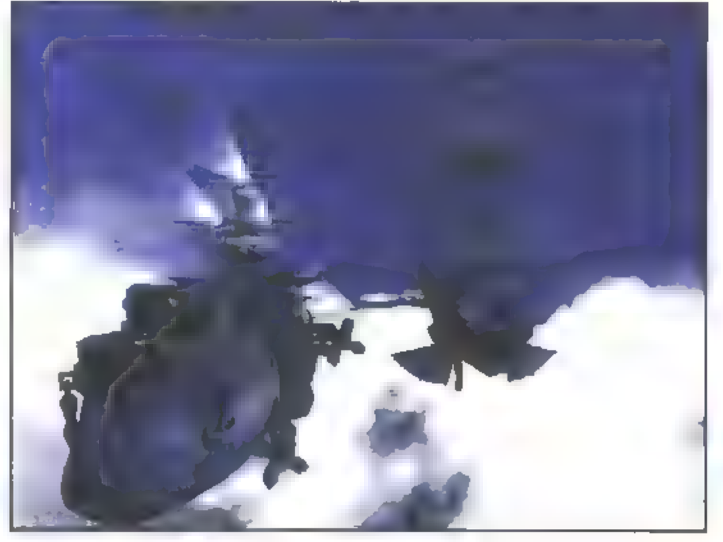
Antonio es el nombre de la mascota que Alfonso [illegible] para [illegible] primer gran [illegible] embestidas [illegible] son muy fuertos [illegible] debes tener cuidado cuando se [illegible] energía, porque puede quitarte hasta 200 puntos de vida. Tienes que usar un par de "Scared Crystals" para que esta mezcla de rinoceronte y toro no acabe con nuestros piratas. Mientras Vyse descarga su fuerza con golpes potentes, deja que Aika se encargue de recuperar los puntos de vida.











LA ISLA DE LOS PIRATAS

En el cielo de "Arcadia" descubrirás la isla flotante donde los piratas se ocultan bajo la apariencia de un pueblo totalmente normal.

Aquí puedes explorar el gran entramado de tiendas y lugares donde guardan los premios de sus correrías, aprovechando para comprar objetos que recarguen tus puntos de vida.

Cuando hayas hablado con tu capitán en su oficina en lo más alto del complejo, mueve la librería para coger los "Sacred Crystals". Sal y busca los que están en el jardín y al final de la escalera que lleva al islote de vigilancia.

Cuando salgas de la casa de Vyse, puedes grabar la partida y recoger un "Moomberry" que se esconde tras una piedra grabada que está en uno de los costados de la casa. Más adelante, sube con calma por la larga escalera que te lleva al mirador y observa la puesta de sol con tus amigos para descubrir cuál será tu siguiente objetivo al amanecer.



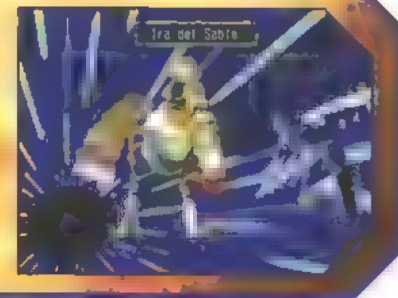


ESCUELA DE GOLPES

Los "Moonberrys" resultarán de gran ayuda en esta aventura para Vyse y sus compañeros. Gracias a ellos, los personajes van a ir aprendiendo nuevos movimientos especiales, que les servirán para derrotar a sus enemigos. Vyse tiene la "Ira del Sable" y la "Lluvia de Espadas" y Aika usa la "Tormenta Alpha" o el "Escudo". No dudes en utilizar estos movimientos en los combates más difíciles.









LA ISLA DEL TEMPLO

Si estás impaciente por llegar a la "Isla del Templo", habla con tus padres, vete al muelle donde encontraste al vicecapitán Briggs y pon rumbo al Norte.

Una vez en el templo, verás que sólo abriendo la puerta de enfrente puedes recoger la piedra. Sube bordeando el lago hasta encontrar una puerta a la derecha que da al exterior. Recoge dos "Cristales Sacri" del baúl, acciona la piedra azul para bajar el nivel del templo, y vuelve a entrar en él para buscar la Piedra Lunar, pero graba antes la partida.

De camino a la puerta, observa cómo se encienden las antorchas mientras bajas, y prepárate para unos cuantos combates. Sigue por el camino que está suspendido en el aire, y utiliza las magias rojas sin piedad sobre tus enemigos hasta llegar a unas escaleras que debes bajar para abrir la puerta que dejará sacar todo el agua del templo.

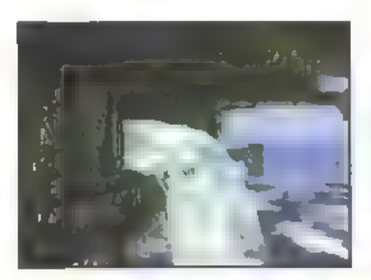
Entra de nuevo y cruza la primera puerta de tu izquierda para recoger un "Moonberry". Sigue avanzando por la izquierda, encendiendo más antorchas, repite por el lado de la derecha y, cuando estén todas, entra por la puerta de la derecha y baja por la escalera que está al final de la pasarela para regresar al templo.

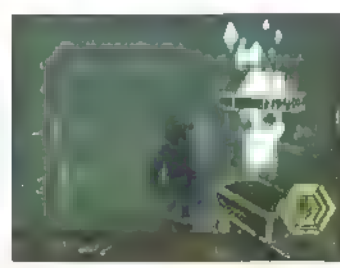
Recoge más "Sacred Crystals", enciende las últimas antorchas y cruza la siguiente puerta. Sigue el camino y graba tu partida antes de vaciar más agua, porque el guardián del templo tiene muy malas pulgas.

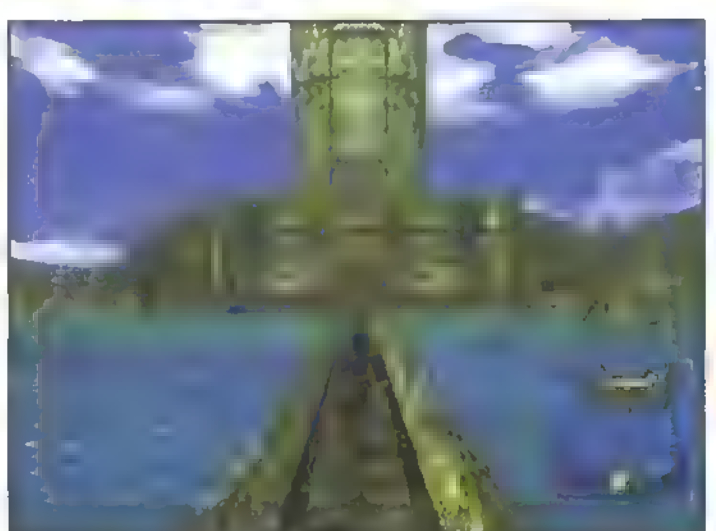
EL CENTINELA

El guardián arcano del templo no va a dejar que te lleves la Piedra Lunar fácilmente. La estrategia que debes seguir para derrotarle es muy simple: con Vyse, tendrás que concentrarte hasta poder lanzar la "Ira del Sable", mientras que con Aika tienes que recargar energía y utilizar sus magias. El centinela tiene un ataque muy poderoso, pero sin embargo es muy previsible, así que tan sólo debes ponerte en guardia cuando tu enemigo cargue su láser. Pero que sepas que, aunque lo hagas, sufrirás 120 puntos de daño aproximadamente.









EL PODER DEL IMPERIO

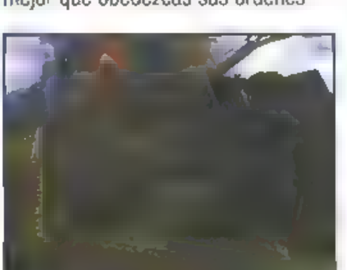
De vuelta al pueblo, descubres que ha sido atacado por una flota al mando de Galcian. Cuando llegues, reúnete con tu madre en la oficina de Dyne y habla con ella.

Al amanecer, ve al muelle para partir al rescate de los bandidos azules prisioneros. Cuando estés a bordo del barco, pon rumbo a la "Isla del Templo" y, una vez allí, vira hacia el Este. Durante el camino tienes que sobrevivir al ataque de la ballena Rhakman, una ballena que dejaría en ridículo a Moby Dick, pero acabas conociendo a Drachma. No es un hombre muy sociable, así que será mejor que obedezcas sus órdenes.

DRACHMA

Este nuevo personaje, un gruñón de tomo y lomo, va a jugar un papel muy importante durante el desarrollo de la aventura. Serás rescatado por él en un momento muy delicado, y entrará en tu grupo. Más tarde le devolverás el favor consiguiendo el arpón que le hace falta para derrotar a Rhakman.







LA ISLA DE LOS MARINEROS

En esta isla tienes que encontrar la tienda de repuestos, que está situada en un edificio que hay a la derecha del camino, y hablar con su dueño, quien te dará alguna información sobre el arpón que necesita Drachma para el duelo que tiene pendiente.

Coge el cofre del dinero que está en uno de los pequeños jardines y ve de compras a la armería. También te encontrarás a Pinta, un pequeño buscador de tesoros que los cambia por información acerca de los nuevos sitios que hayas descubierto.

Después súbete al faro, recoge el mensaje que hay en el globo que está atado a una de las ventanas, y visita la taberna que encontrarás al principio de la isla. Cuéntale a Drachma lo del arpón con algunos rodeos y, cuando lo hayas hecho, entra en el Gremio de Marinos (la puerta de enfrente), y habla con el anciano para conseguir el pasaporte.



¡APROVISIÓNATE!

Éste es un consejo muy importante, ya que en la Isla de los Marineros vas a tener la última ocasión de comprar provisiones hasta que hayas avanzado más en la partida. Compra como mínimo 30 "Sacri Crystals" e igual número de "Sacred Crystals" para recargar la salud y no se te olvide comprar varios "reparación" para tu navío.

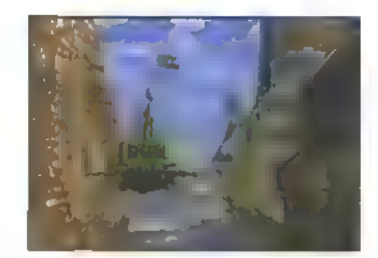




ESCOLTA A NASR

Escoltando al anciano hacia Nasr por el Norte vas a tener el primer encuentro naval con Baltor, un pirata con cara de malo que capitanea el "Barbanegra". El sistema de control en las batallas entre barcos es bastante sencillito. El menu consta de una serie de casillas que indican el número de movimientos que puedes realizar. Habrá turnos en los que empiece moviendo primero tu oponente y después tú, y viceversa. Tendrás que vigilar los colores de las casillas, porque indican el poder de destrucción que tienen en ese turno los navíos.

Si quieres vencer a Baltor (y toma buena nota de esta estrategia, porque sirve para todos los combates), cuando tu turno esté en amarillo, aprovecha para reparar la nave. Si tu turno es de color verde, concéntrate en recargar tu espíritu o ataca; por último, si tu turno es rojo, no dudes en atacar con toda tu potencia. Procura también utilizar el arpón tan rápidamente como te sea posible.











VALUA

Cuando llegues a la fortaleza de Valua, te darás cuenta de que no es oro todo lo que reluce. Allí se pasa hambre, y el único aliciente es ver cómo la gente lo pasa incluso peor en el coliseo.

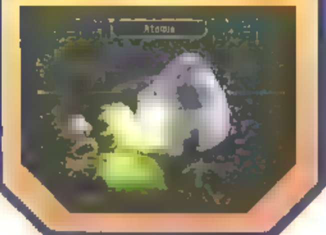
Cruza el túnel para encontrar dos "Sacred Crystals". Baja la rampa, charla con el chaval maleducado y utiliza el elevador para llegar a la siguiente zona. Entra en la posada que está en el edificio junto a la niña y decide pasar la noche. Mientras planeáis el rescate descubrirás a Marco, y debes capturarlo pasando por encima de las flechas antes de que llegue a las alcantarillas.

Cuando retomes el juego, baja a la red de alcantarillado de Valua. Sigue de frente bajando la escalera hasta una intersección donde, en la sala de la izquierda, hallarás un "Pyri".

Sigue adelante y, al llegar a un nuevo cruce, gira a la izquierda para conseguir la armadura pesada y la espada asesina. Vuelve al cruce y gira a la derecha. Graba la partida en la habitación correspondiente y equípate con los nuevos ítems antes de entrar en la nueva habitación porque llegan dos duros combates.

BLEICOCK

Esta criatura de las catacumbas, una mezcla entre morsa y babosa, te espera antes de que puedas llegar al coliseo. Solamente tiene un ataque poderoso, pero es bastante resistente al ataque de los piratas. Utiliza el atributo rojo para descargar la "Ira del Sable" mientras Aika recarga las pilas. Cuando acabes con él, salva la partida donde la última vez y sube por la escalera para rescatar a tus amigos.



EL EJECUTOR

Pon magia verde en tus armas para luchar contra este poderoso rival, y encárgate primero de uno de sus dos acompañantes con ataques normales mientras acumulas energía. Usa con el siguiente la "Ira del Sable" para derrotarle lo antes posible. Sigue la misma táctica contra el Ejecutor y procura mantener tu nivel de salud por encima de los 1000 puntos, porque sus ataques son muy peligrosos.



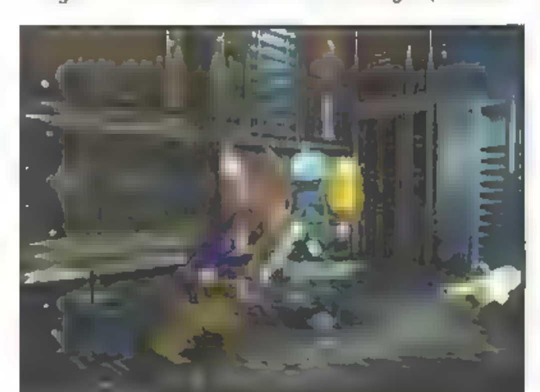


ESCAPE DE VALUA

Salva tu avance, recoge todos los ítems de la habitación donde se encuentra Dyne y habla con él. Después sal de las catacumbas subiendo las escaleras, mientras Drachma se va al "Little Jack".

Cuando llegues a la parte más rica de Valua, sube todas las escaleras hasta que puedas ver el tren. Cuando montes en él, recibirás la visita del poderoso "Galcian", al que no debes permitir bajo ningún concepto que se te acerque, o la aventura se habrá acabado para ti.

En el techo del tren tendrás unas cuantas peleas más, pero solo serán realmente peligrosos los dos guardias reales que custodian a Fina. Concentra tus ataques en uno de ellos hasta derrotarle, y a continuación encárgate del siguiente. El incauto no te dará casi ningún problema.



EL PODER DEL ARPÓN

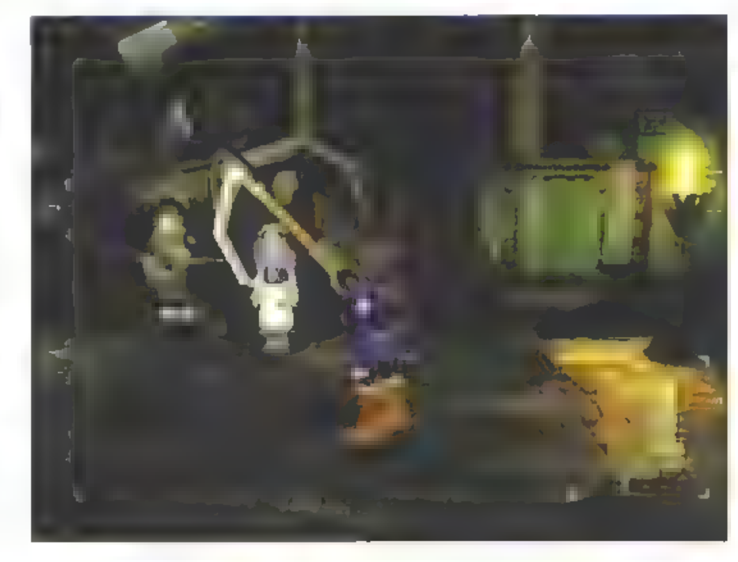
Cuando vas a escapar con Fina, Galcian entra en acción, y Drachma llega al rescate en el mejor momento, dispuesto a probar el potencial del nuevo arma del "Little Jack". Se trata del arpón, que te sacará de mas de un apuro, ya que tiene una gran potencia. Usalo siempre que tengas ocasión.



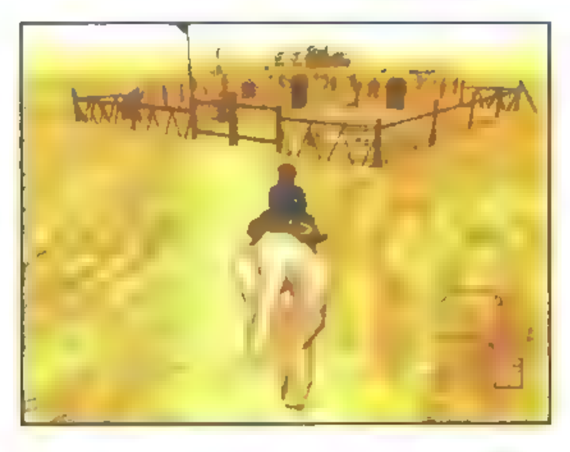
ISLA DEL PIRATA

Ahora que tienes a Fina como aliada, entra en acción su "Cupil", un arma cuyo nivel sube si consigues "Chams" (tu propia Visual Memory te avisará en el momento en que estes cerca de alguno).

Regresa al muelle donde están los navíos y conversa con los padres de Vyse, pero antes coge el "Cham" que hay por esta zona. Cuando lo tengas todo listo, vuelve a la Isla del Templo a por otro "Cham" y pon rumbo a la Isla de los Marineros, donde es muy importante que compres un amplio surtido de provisiones. Después continúa hacia el Este y encontrarás "Maramba" tras la cascada de rocas.



MARAMBA



Tu primer destino debe ser la posada, donde tienes que recoger el "Cham" que está en la azotea. A continuación haz compras en las tiendas, y después monta en el "Dhabú" para avanzar a la siguiente zona.

Recréate la vista con la actuación de "Bellen", quién te proporcionará un barco. Justo enfrente de su local hay un pozo por el que puedes bajar. Dentro hallarás un "Moonberry", un "Brazo Excavador" para Drachma y una gema. Lo único que debes hacer es activar los mecanismos de los jarrones para abrir las puertas.

Cuando salgas, busca una posada donde pasar la noche. Por la mañana vuelve al local de Bellen y ve al puerto para ir hacia el Templo de Pyrynn con su barco.

TEMPLO DE PYRYNN

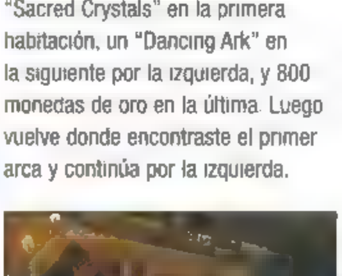
Entra y ve hacia el otro extremo de la sala, encima del cilindro Baja las escalerillas del pasillo para llegar a una sala con tres agujeros Debes taparlos con los cilindros, moviendo primero los de los lados, para que el cilindro frontal tenga recorrido y tape el último hueco.

En las siguientes salas tendrás que enfrentarte con tres "Tikis" si abres las cajas, que te darán tres "Sacred Crystals" en la primera habitación, un "Dancing Ark" en la siguiente por la izquierda, y 800 monedas de oro en la última. Luego vuelve donde encontraste el primer arca y continúa por la izquierda.

Cuando llegues a un nuevo puzzle, mueve primero el barril rojo superior, luego el inferior, y repite el mismo orden con los barriles azules Cruza la nueva puerta y sigue por el pasillo. Esquiva la bola que cae del techo protegiéndote en uno de los huecos de la derecha, y aprovecha para coger un "Cham". Repite en el lado opuesto y pelea por un "Moonberry".

Al llegar al pedestal, acciona el mecanismo, y en el siguiente puzzle el orden es barril azul superior, azul inferior, azul lateral y por último barril rojo. Después acciona de nuevo el interruptor y salva la partida, porque te espera una batalla de las buenas





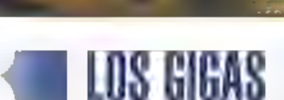




ROCKWYRTH

Utiliza los cristales azules frente a este enemigo, contra el que debes usar la "Furia del Sable" y la magia "Cristales" Trata de que tus personajes se mantengan siempre por encima de los 600 puntos de vida y echa mano de los cristales "Curia" si alguno se queda petrificado.





LOS GIGAS

El poder del "Giga" rojo ha sido desencadenado debido a la traición de Belleza y ahora te toca enfrentarte a una terrible batalla contra él Utiliza los "Sacred" para que tu buque se mantenga por encima de los 4000 puntos de vida, si no quieres acabar muy mal parado.

Enfoca para cargar tu espíritu en todos los turnos, porque dispararle con los cañones no te servirá de nada Ten paciencia, y utiliza el arpón siempre que sea posible aunque tendrás que hacerlo en el mismo turno en el que el "Giga" te dispare para provocar su fallo Elige atacar al buque de Belleza en cuanto tengas la oportunidad.

Para darle su merecido a esta traidora, recarga tu barco una vez como mínimo en cada asalto, espera el momento justo para soltar el arpón, y ten en cuenta que la estrategia que debes seguir es ponerte a su lado para cogerla con la guardia baja, y más tarde frenar tu nave en seco La victoria será tuya.





IXA'TAKA

Está al sur de Maramba, pero compra unos repuestos antes de partir, porque para llegar hasta allí debes cruzar un mar de tornados. Cuando lo consigas, continúa recto hasta llegar a Horteka, pero no te esperes un gran recibimiento por parte de sus habitantes.

Lo primero que tienes que hacer es presentar tus respetos al anciano de la aldea, que está en la casa con una cabeza de animal en la puerta, que puedes encontrar si bajas por la rampa de tu derecha, luego subes la siguiente a tu izquierda, y bajas finalmente la escalera grande para poder atravesar el túnel.

Después de hablar con él, sube por unas escaleras cercanas para coger las "Semillas Paranta". Vuelve más tarde a la zona del túnel y utiliza el deslizador. Trepa por la barra y déjate caer por la rampa para llegar a la taberna. Coge una caja "Sacri" en la segunda planta y déjate caer desde la rampa del tercer piso.

En la zona donde se puede grabar la partida podrás comprar armas, y si subes por la barra llegarás hasta un "Moonberry". Baja de nuevo y utiliza la escalera que está más alejada de la barra para encontrar un nuevo "Cham" y llegar a la siguiente zona.

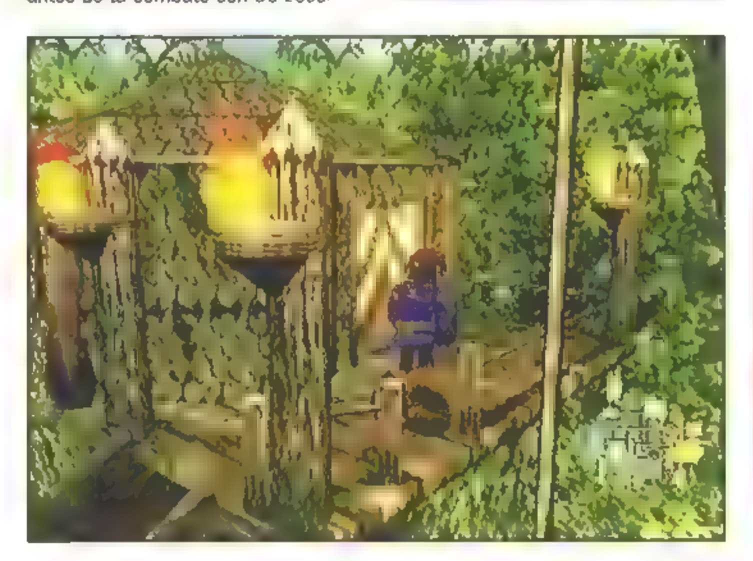
En el barco antiguo encontrarás 25 "Crystal Sacri". Habla con el chico de la cubierta para conseguir combustible, y después regresa al "Little Jack". Dirígete hacia el Norte, pero antes equipa a tu navío y salva antes de tu combate con De Loco.



DE LOCO

Esta batalla es bastante fácil, porque su único peligro es el lanzallamas. El primer asalto es tuyo, el siguiente resérvalo para cargar espíritu, y más tarde utiliza el arpón sin parar de bombardearle. La victoria es sencilla, ¡pero seguro que se toma la revancha!





LA CABAÑA DEL REY

Es una pequeña isla con un gran árbol que está situada al norte de Horteka, cerca del "telón de acero" construido por el imperio Valua para evitar las posibles invasiones por el Océano del Sur. Tras decidir que vais a ir a las minas, coge el "Cham" de la cabaña y pon rumbo suroeste.



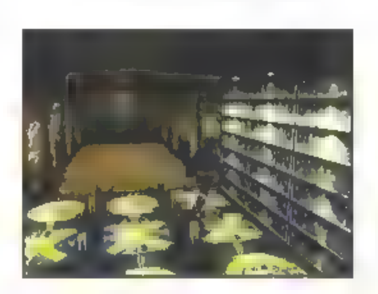
MONTE PIEDRA LUNAR

Entra en la mina y sigue recto hasta que encuentres el "Cham". En la intersección gira a la derecha y habla con el esclavo. Vuelve al cruce de caminos y pasa pisando las "X".

Sigue avanzando y en el siguiente panel camina también por las "X". En el cruce del puente metálico pasa sin miedo por el camino de la derecha, acércate un poco al del centro para coger el "Cham" y sigue de frente.

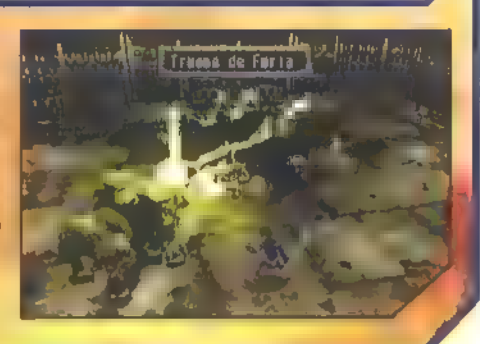
Verás otro cruce. Coge el camino de la derecha para caer y continuar por el del centro hasta llegar a una puerta tras la que está Centime.

Utiliza el ascensor, entra por las dos primeras puertas e ignora la tercera. Sigue de frente hasta llegar al pasillo por el que no fuiste antes, utiliza el elevador y cruza un largo puente. Ahora tendrás que eliminar a cuatro guardas antes de entrar en cada puerta que veas. Recoge ítems y encontrarás al sacerdote Isapa. Utiliza el ascensor y graba la partida.

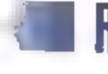


REENCUENTRO CON UN VIEJO CONOCIDO

De nuevo te enfrentas a Antonio, la mascota de Alfonso, aunque esta vez tiene nuevos implantes y mucha más potencia que antes. De cualquier forma, no debe suponer mayor problema si mantienes tu energía sobre los 800 puntos. Utiliza la "Ira del Sable" y el brazo excavador de Rachma con el elemento rojo.

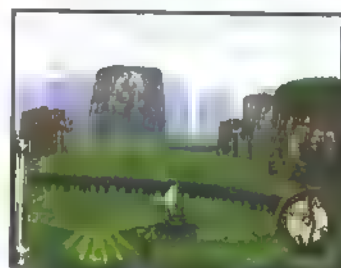
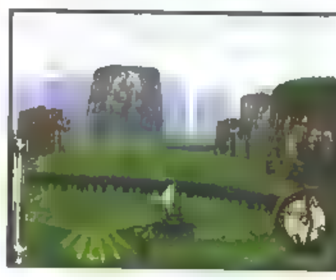


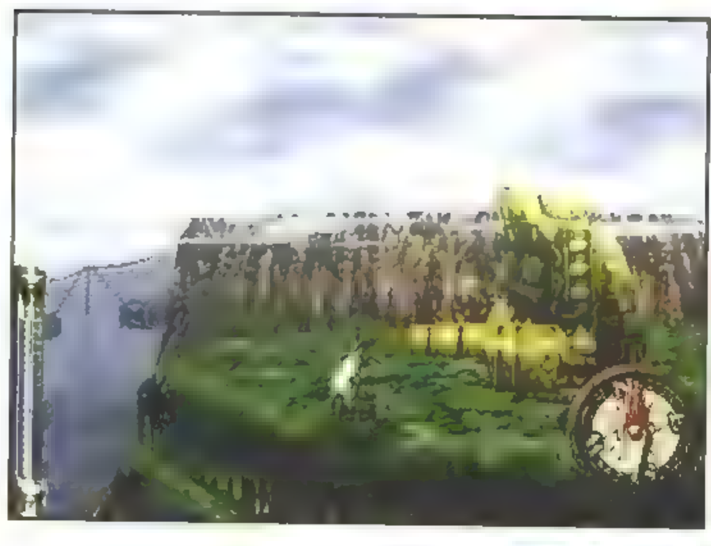
EN BUSCA DE RIXIS



Tras derrotar a Antonio, vuelve a la Cabaña del Rey donde te darán una pista para encontrar Rixis. Tu próximo objetivo es encontrar el "Golden man", una estatua dorada que está situada en el islote alargado que hay a la izquierda de la cabaña.

Tomando la dirección hacia la que mira la estatua encontrarás el "Gran Pájaro" dibujado en el suelo de la jungla cercana a Horteka. Cuando lo veas, sigue avanzando hacia donde apunta su pico y encontrarás Rixis al pie de una montaña, al final de estos islotes que ves aquí debajo.



EL GIGA VERDE

Sin saberlo, el rey de Horteka ha despertado al "Giga" verde. De Loco retorna para vengarse, pero la verdad es que sigue suponiendo una amenaza pequeña, que se acaba con la misma táctica de antes. Vigila su ataque especial y recarga la energía del "Little Jack" dos veces cuando se disponga a atacarte.

Cuando acabes con él llegará el turno del "Giga" verde. No malgastes los turnos bombardeándolo con tus cañones, porque no harán mella al gigante. De Loco, mientras hacía de las suyas, te echó una mano sin querer y desconcertó al "Giga" que camina temblorosamente al lado de una grieta en el suelo. Sabiendo esto, simplemente recarga la energía de tu barco las veces que haga falta y utiliza el arpón. Cuando puedas, elige atacar a las piernas y vuelve a usar el arpón. Cuanto mayores son estos rivales, más dura es la caída.



RIXIS

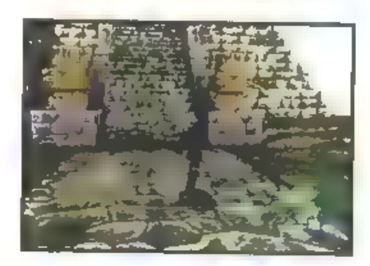
Coloca la gema del hombre a la izquierda, la del pájaro a la derecha, y métete por la boca de la estatua para usar el deslizador. Sube las escaleras hasta que ya no puedas avanzar más, y gira a tu derecha para hallar otro deslizador.

En la siguiente zona, sigue tu camino hasta bajar de nuevo. Cruza un arco y hallarás el "cortapiedras", con el que puedes equipar a Vyse. Desde aquí, busca a tu derecha dos bases de escalera y sube por la que está a la derecha. Continúa por el camino hasta un pasillo estrecho.

Ahora, antes de montarte en el deslizador que tienes enfrente, coge el cofre que hay a tu derecha. Una vez en el deslizador, mantén pulsado el lado izquierdo del cursor para llegar a una nueva zona en la que hay un cofre, y si lo abres sufrirás el ataque de una misteriosa figura. Se trata de Zivilin Bane, pero este primer enfrentamiento con él es bastante sencillo y sólo tienes que estar muy atento al poderoso ataque que lanza cada dos asaltos. Mientras tanto, se educado y aprovecha para presentarle a tu amigo Drachma.

Cuando te hayas deshecho de tu enemigo, si subes por las escaleras encontrarás un "Cham" con el que podrás alimentar a Cupil, mientras que si bajas por las que encontrarás en la otra habitación conseguirás 1200 monedas de oro.

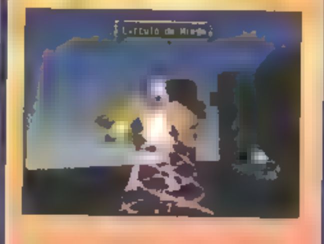
Vuelve al deslizador, sube por las escaleras y recoge el "manto ligero". Sigue subiendo, monta en el deslizador que se está moviendo y, cuando veas la silueta del fantasma, aprovecha para cargar energías. Tienes que lograr que se dirija hacia el deslizador moviéndole por los pasillos. Persíguele hasta que puedas grabar tu partida y después sube hasta lo más alto del templo.





RIK'TALISH

Rik'Talish es el guardián del templo y del cristal verde. Cuando le tengas delante, concentra todas tus energías para que Drachma y su ataque especial, junto con la "Furia del Sable" de Vyse, le pongan las pilas a este pajarraco. Mientras tanto, procura que Aika inutilice las magias de tu rival utilizando el "Delta Shield".







HACIA VALUA

Tras vencer al "Giga" verde, ahora tu destino es la capital, hasta la que puedes viajar atravesando las montañas, porque el "telón de acero" ha quedado destruido en el combate.

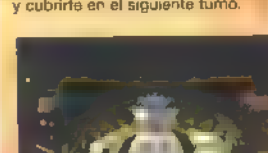
En tu camino serás atacado por otro barco pirata, pero no tendrás muchos problemas para mandarle de vuelta a casa si lo despachas con el arpón. Seguidamente, sufrirás el ataque de otros piratas bastante peculiares (cuadro de la derecha). Sigue tu viaje, pero por la ruta del Norte, en la zona mas alta del mapa.

Si cruzas las montañas hallarás algún secreto, pero debes avanzar pegado a su derecha y seguir de frente para poder llegar hasta las ruinas de "Las fauces de Tartas".



LOS LOCOS COCINEROS

"Gordo" y sus locos cocineros van a intentar el abordaje del "Little Jack", pero no saben con quién se la están jugando. Esta vez la lucha será en la cubierta. Encárgate primero de los cocineros con la "Lluvia del sable" de Vyse o magias similares a los "Pyr". Cuando hayan caído, es el momento de acabar con "Gordo" utilizando la "Ira del sable". Sólo deberás tener cuidado cuando haga la digestión, y cubrirte en el siguiente turno.





LAS FAUCES DE TARTAS

Estas ruinas son la guarida del "Giga" amarillo, así que ten mucho cuidado dónde pones el pie.

Cuando entres en el pentágono amarillo, cinco soldados imperiales saldrán a tu encuentro, pero a estas alturas del juego unos enemigos como estos ya son una presa fácil para Vyse y sus compañeros.

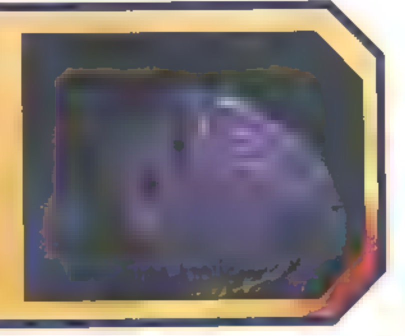
Cuando hayas acabado con ellos, no dudes un instante en acompañar a "Drachma", pero acuérdate de recoger los tres "Choms" que están repartidos por las ruinas de "Tartas".

Cuando retomes el control del "Little Jack", vira al Este para ir a la caza de la ballena. Por desgracia, Ramirez también ha decidido salir hoy de pesca, y por eso tendrás que utilizar tus mejores cartas ante uno de sus potentes acorazados. Limítate a defenderte hasta que sea posible acabar con ellos de un arponazo.



EL PEQUEÑO JACK

Cuando Drachma escucha el rumor de que Ramirez ha ido a la caza de una ballena enorme, no puede evitar sobrecogerse. Búscale en la cubierta del "Little Jack" para que te cuente cómo "Rhaknam" destruyó su otro barco, mandando a pique a su hijo junto al resto de la tripulación. Cuando oigas a la ballena, pon tu navío rumbo hacia el Este.





ISLA DESIERTA

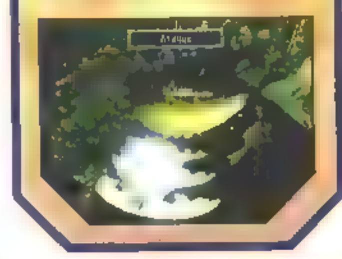
Pronto te das cuenta de que no has sido el descubridor de la isla, porque si atraviesas el bosque verás el esqueleto de González junto a una cueva. Dentro, a la izquierda, hay un "Moonberry". Luego sigue hasta un cofre con 1800 monedas.

Sal de la cueva, ve al punto mas elevado de la isla, que está al Sur y regresa a la cueva. Mientras tanto, Aika y Fina habrán sido rescatadas por una pirata azul muy cursi.

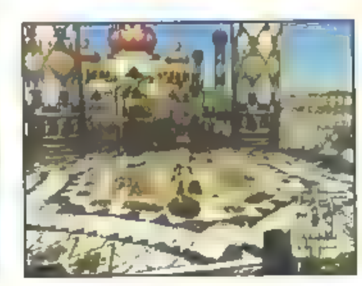
Cuando tomes el control de Aika, entra en "Nasr" y busca la posada, que está en la parte derecha de la ciudad. Pero antes visita la tienda de armas, donde verás a un conocido.

SUPERVIVIENTE

Durante el segundo día en la isla desierta, el hambre empieza a hacer mella en Vyse. Dentro del bosque puedes encontrar los "Grapor", unos bichejos que tienen bastante mala pinta, pero que por lo visto una vez cocinados no están tan malos. Caza unos quince para matar el hambre.







DÍAS 4 A 6



Tienes que preparar una buena hoguera para que puedan verte los navíos que pasen junto a la isla, pero para ello debes encontrar antes leña seca, así que ponte a buscar palos como un loco. Son fáciles de hallar, porque son grandes y no los has visto antes por la isla. Si logras reunir cinco, la fogata estará lista.

El quinto día amanece con nubes, y finalmente acaba descargando un diluvio que te impide abandonar la cueva en todo el día. Tendrás que tomártelo con resignación y esperar al sexto para ir en busca de piedras lunares con las que puedas arreglar el bote salvavidas. Encuentra cinco en total y disfruta del rescate.

RUMBO A NASR

Tras ser rescatado por Gilder detente para repostar y comprar armas. Luego descansa en la posada, donde te cruzarás con las chicas en el pasillo pero sin verlas. Ahora es el momento para que Aika y Fina cobren sus honorarios por trabajar de camareras en la taberna de la ciudad.

Sube de nivel a "Cupil" y vuelve a la posada y ayuda al anciano, que te dará la segunda parte del mapa del tesoro de "Daccat". Vyse, antes de partir, tendrá que contarle al estúpido Nasultán de Nasrad los planes de invasión de Valua, al tiempo que Aika y Fina embarcan en el puerto.





LA ISLA DE DACCAT

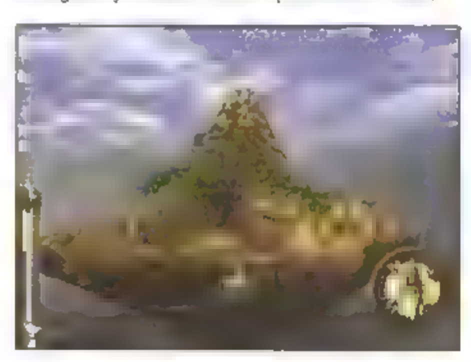
Está rodeada de otras islas similares a ella, al Noreste del mapa, cerca de la "Isla de la Luna". Con las protagonistas no podrás entrar, así que, todavía en el puerto, sube con Vyse a bordo del navío de Gilder para activar el interruptor que está en la puerta de la "Isla de Daccat" y que permite entrar también al grupo de las chicas.

Avanza con Aika por el pasillo, ve a la izquierda y coge el "ala celeste". Sigue avanzando hasta la puerta y controlarás a Vyse cuando toques el holograma. Muévete con él, activa la palanca en el lado izquierdo del pasillo para abrirle la puerta a las chicas, y camina hasta el holograma.

De nuevo con Aika, mueve la palanca que hay en el pasillo de la izquierda, abre el cofre del lado opuesto y colócate sobre el pedestal de la puerta antes de accionar el holograma. Con Vyse, gira la palanca, coge el cofre al final de las escaleras y regresa al holograma. Ahora dirige a las chicas por las escaleras hasta el siguiente cofre, y en la puerta dale paso a Vyse de nuevo. Haz que gire la palanca un par de veces para poder llegar hasta el cofre inferior y colócate sobre la puerta.

Ahora estás controlando a Aika en una zona de plataformas por las que llegas a varios cofres. Recógelos y camina hasta la puerta. Si la abres con Vyse, encontrarás un "Moonberry" y varios cofres más. Después continúa hasta la puerta. Aika y Fina sólo tienen que avanzar hasta el final del pasillo y tocar allí el holograma.

Con Vyse, da una vuelta a la palanca cercana al gran engranaje para ir a las escaleras de su derecha, y llegar así a la siguiente palanca, que debes accionar un par de veces. Después baja las escaleras y sube las siguientes. Busca un nuevo holograma, haz que Aika regrese hasta la palanca y la gire de nuevo un par de veces, y ponte sobre la puerta. Ahora, con Vyse, tienes que accionar el interruptor. Cuando los engranajes hayan girado, vuelve con él para que entre en el pasillo de la derecha del muro y salva tu avance sin demora.



DESTRA Y SINISTRA

Destra y Sinistra son las guardianas del tesoro de Daccat, y te van a poner las cosas bastante complicadas. Antes de enfrentarte a ellas, para conseguir que el combate no se alargue demasiado, gasta tus "Moonberrys" para que Vyse aprenda el supermovimiento "Furia de los piratas". Es muy importante que utilices el color rojo contra Destra y el púrpura con Sinistra. Centra tus ataques en uno de ellos, mientras Aika regenera los puntos de vida. Cuando por fin hayas derrotado a una de las dos, te resultará muy sencillo despachar a la siguiente.



LOS SECRETOS

En Arcadia puedes encontrar hasta 64 lugares secretos repartidos por toda su geografía. Si vendes la información sobre su localización en el Gremio de Marineros, sacarás un dinero extra. Éstos son los 26 primeros del juego:

• TUMBA DEL PIRATA
Está al Norte de la cascada de agua, y vale 120 monedas.

• PIEDRAS GUÍA
Se encuentra en una pequeñísima isla al Norte de la Isla de los Piratas. Te darán 40 monedas de oro por él.

• CORAL CELESTE
Necesitas la habilidad de cruzar el río de piedras. Está tras los arrecifes al salir de la Isla del Templo. 680 monedas.

• HOYO LUNAR
En los arrecifes al este de la Isla del Templo. 1600 monedas.

• ROCA TAMBALEANTE
A la derecha de Maramba. Te darán 120 monedas de oro.

• LAGO ERRANTE
Se trata de un lago flotante que está en el desierto cercano a Maramba. Hay 160 monedas para quien lo encuentre.

• OASIS
Junto a las montañas al Sudeste de Maramba. 500 monedas.

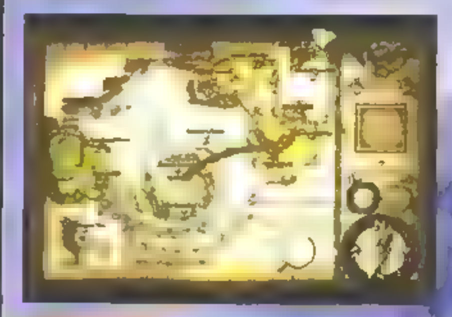
• CASCADA DE ARENA
Muy alto, cerca del desierto de Maramba. 680 monedas.

• TEMPLO DE PYRYNN
Lo encuentras al Este de Maramba. Te pagan 280 por él.

• ROCA DE PICO
En el Océano Sur, se encuentra en una isla grande. Es muy fácil de ver. 800 monedas de oro serán tu recompensa.

• ANÉMONA CELESTE
En la parte Sureste del Océano Sur. Es una isla al Sur de los tornados. 720 monedas de oro si consigues encontrarla.

• IXA TAKA
Lo encuentras al cruzar el Océano Sur. Vale 220 monedas.



• FRUTAS GARPA
Muy cerca de las raíces Horteka. 180 monedas de oro.

• EL GRAN PÁJARO
En la jungla de Ixa Taka. Su valor es 240 monedas de oro.

• HOMBRE DORADO
A la derecha del árbol del rey. Te dan 240 monedas de oro.

• PUERTAS DE RIXIS
Siguiendo la dirección que te indican el hombre y el pájaro. 240 monedas como recompensa por su descubrimiento.

• PALACIO IXA TAKA
Al sur del Hombre Dorado. Véndelo por 240 monedas.

• ALDEA IXA'NESS
Al Suroeste de Horteka. Su valor son 1200 monedas de oro.

• ANILLOS MÍSTICOS
Se encuentran por el centro del Océano Norte, entre Valua e Ixa Taka. Te pagarán 950 monedas de oro por él.

• DÉBIL VOLUNTAD
Se encuentra al Norte del telón de acero de los valuan, en una pequeña isla en medio del bosque. 1900 monedas.

• NIDO DE ROC
En una isla al Oeste de los Anillos Místicos. Vale 2200

• EL TRONO GIGANTE
En una isla al Este del Océano Norte. 1600 monedas de

• RUINAS DEL FARO
En una isla entre Valua y su "telón de acero". Vale

• PALACIO ANTIGUO
Al Sureste de la capital de Valuan. Véndelo por

• ROCA DE CALAVERA
Al Noroeste de la Isla de la Luna, entre
Sigue la línea de pequeñas islas. Vale

• RUINAS DE ROLANA
Al Sur del Templo de Pyrynn.
de una cadena de montañas verde

GRANDIA 2

2ª Parte

El mes pasado llegamos con Ryudo hasta St. Heim, el lugar en el que se encuentra la catedral de Granas. Ahora es el momento de seguir avanzando en esta apasionante aventura hasta alcanzar su final. ¡Prepárate, que nos queda lo mejor!

22 ST. HEIM PAPAL STATE

Tras un largo viaje, lleno de dificultades, alcanzamos por fin nuestro destino: la Catedral de Granas, residencia del Papa Zera Innocentius. Él es nuestra única esperanza para salvar el alma de la pobre Elena de la influencia maligna del dios Valmar.

Nada más llegar a Granas, un guardia se ofreció a escoltar a Elena hasta la Catedral, pero ella decidió descansar y hablar con el Papa a la mañana siguiente, de modo de nos encaminamos a la posada para cenar y pasar la noche. Sin embargo, mientras cenábamos apareció un sacerdote para pedirle a Elena que fuese a la Catedral de inmediato. ¿Qué habría ocurrido?

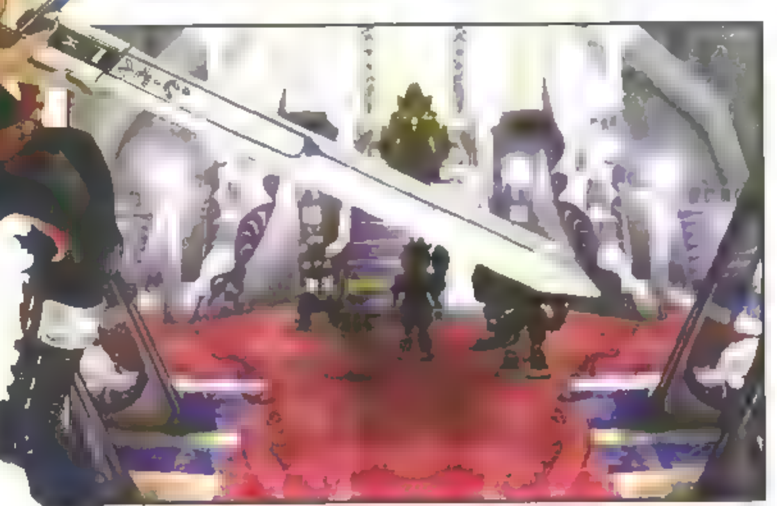
Valmar estaba intentando reunir sus pedazos esparcidos por todo el mundo para poder volver a la vida Conseguir sellar de nuevo el poder de la Oscuridad iba a requerir todos los esfuerzos por parte de Elena, y también una cosa más: la Espada Divina, el Granasaber. Encontrar este arma era la única esperanza para evitar la resurrección de Valmar

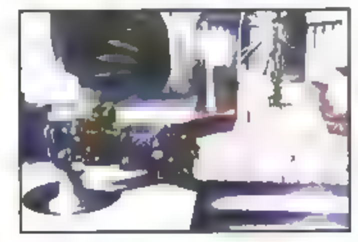
Un sacerdote nos indicó que debíamos presentarnos en la Catedral, donde recibiríamos un encargo especial del Papa. Fuimos hasta allí y entré en la sala de audiencias, en la que había una reunión de religiosos muy alterados. Todos le tenían miedo al poder de la Oscuridad, y pensaban que el fin del mundo estaba cercano. Como era de esperar, el encargo del Papa era que yo fuese a buscar el Granasaber.

Me dijo que la espada la guardaba la Legión de la Oscuridad, y aunque no me ayudaba mucho, al menos era la única pista disponible Salí de la cámara de audiencias, me dirigí a las escaleras de la izquierda, y entré por la puerta que había más a la derecha a la biblioteca, donde me esperaban Mareg y Roan. Después entramos al cuarto de invitados por la otra puerta del mismo pasillo; la cena estaría lista en breve Entretanto, se produjo una gran conmoción en la Catedral y salimos a ver qué ocurría. Corrimos a las escaleras que hay a la derecha del hall principal y dan a un mirador. Allí estaba Millenia, como siempre, se dedicaba a juguetear conmigo. No le importó que nuestra siguiente misión fuese buscar el Granasaber, y tampoco que posiblemente tuviera que matarla con aquella espada

A la mañana siguiente, fuimos a la sala de audiencias y decidí aceptar el encargo El Papa me advirtió que durante el transcurso de esta nueva misión tendría que enfrentarme a mi pasado si quería acabarla con éxito

Por último, abandonamos la Catedral y bajamos hasta la ciudad. Roan sugirió que el siguiente destino en nuestro viaje debía ser el reino de Cyrum, que era el lugar de dónde él procedía. Al parecer, allí habitaban los descendientes de la Oscuridad, así que todos convinimos en ello.







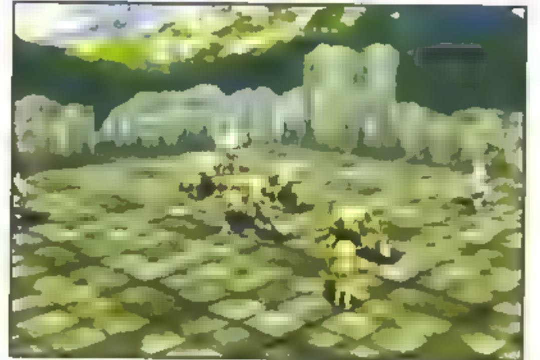
23 ST. HEIM MOUNTAINS PILGRIM ROAD. RAUL HILLS

Al llegar a la primera fuente descendimos por la escala y exploramos los alrededores, recogiendo todos los objetos que encontramos y dando buena cuenta de unos nativos bastante molestos.

Pasamos bajo el túnel e hicimos lo mismo al otro lado. Volvimos a subir por una de las escalas y seguimos por la calzada hasta un lugar en que el muro estaba derruido. Pasamos entre los cascotes y, tras eliminar a unos yetis, nos hicimos con más objetos. Después regresamos a la calzada y continuamos hasta el final.

Un sendero marcaba el camino a seguir, pero nos aseguramos de explorar a ambos lados, ya que había muchas cosas útiles que recoger. El sendero nos condujo a un puente, que cruzamos para adentramos en las ruinas de una antigua ciudad. A pesar de que tenían una disposición laberíntica, nos fue fácil explorarlas a fondo. En su centro encontramos una valiosa armadura que estaba guardada por unos fieros Dragonoids bastante duros de pelar, además de otro par de objetos defensivos con los que no dudamos en equiparnos.





Una vez hecho esto, nos dirigimos a la salida de la ciudad, que estaba siguiendo un paso elevado.

En la segunda zona crecían esos extraños hongos gigantes que nos dejaban objetos y algunas sorpresas mucho menos agradables cuando los cortábamos con mi espada.

Exploramos las proximidades del sendero y llegamos hasta un cofre negro que estaba en lo alto de una pequeña elevación. Utilizamos las rocas que vimos en uno de sus lados para acceder a su valioso contenido.

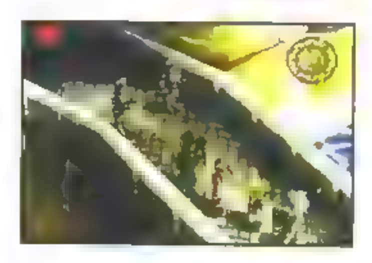
Continuamos hasta una pequeña playa, y desde allí seguimos la orilla hasta llegar a un cono de luz. Luego cruzamos un puente y continuamos avanzando por el camino hasta un pequeño muelle, donde nos esperaba un bote que nos llevó hasta nuestro siguiente destino, el reino de Cyrum.

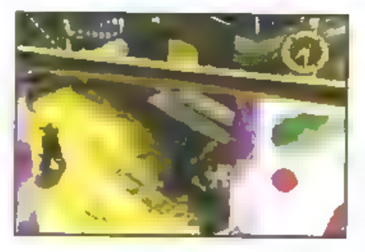
24 CYRUM KINGDOM

Decidimos pasar la noche en la posada. Roan nos dejó, porque el Rey había llamado a los jóvenes de la ciudad a buscar un tesoro legendario bajo el castillo. El posadero nos comentó que en el mercado nos ayudaría un tal Hemble, aunque Elena y yo deberíamos hacer como si fuéramos una pareja.

Al día siguiente, Elena y yo nos fuimos al mercado, mientras Mareg exploraba el puerto. Cruzamos el primer puente y continuamos recto. A la izquierda estaba la plaza, y en la segunda tienda esperaba Hemble. Al principio no nos hizo ni caso, pero cuando cogí a Elena de la mano nos invitó al interior. Me retó a un pulso, y gané gracias a la ayuda de Elena, pero descubrimos que él no conocía el paradero de la espada divina.

Elena se sentó afuera a descansar en un banco, y yo me fui a buscar un refresco a un tenderete cercano a la tienda de Hemble. Me decidí por un zumo "normal", pasando de pociones amorosas y otros extraños potingues. Cuando volví encontré a Millenia, y tras tontear por la plaza, decidimos regresar a la posada. Vimos a unos danzarines, y cuando nos íbamos, Roan y Mareg se unieron a nosotros. ¡Roan era el príncipe de Cyrum! Nos dijo que debíamos ir al castillo, pero de forma discreta: tomamos un bote en un canal de la ciudad y llegamos junto al castillo, bajando por una abertura tras hablar con un guarda.



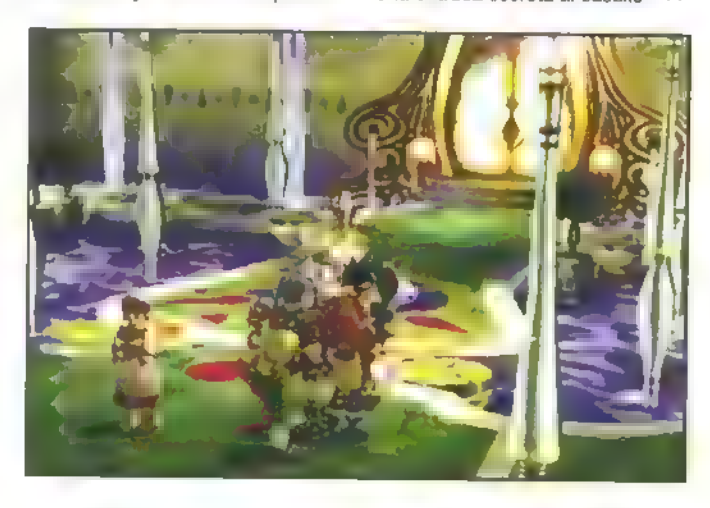


25 CYRUM CASTLE

Avanzamos hasta el agua y empujé un caja hacia la izquierda. En el siguiente cruce, fuimos a la derecha hasta una escalera, que bajamos para coger un objeto. Después volvimos y seguimos por el camino opuesto.

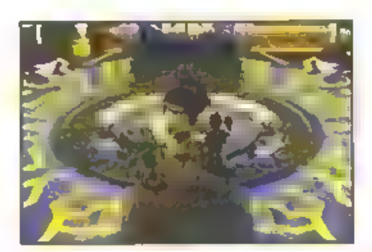
Por la izquierda llegamos hasta un canal, que cruzamos empujando una caja que nos sirvió de puente. De nuevo a la izquierda, bajamos otra escala y movimos una palanca que activó otro puente. Cruzamos y seguimos hasta otra palanca que accionamos igualmente. Fuimos a la izquierda, subimos por la escala, y encontramos otro mecanismo, en el lado opuesto al cono de luz.

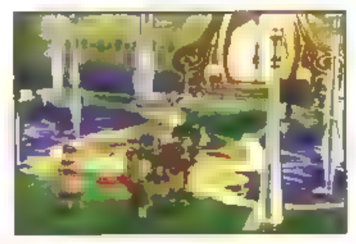
Volvimos atrás y seguimos por el camino que faltaba por explorar, hasta una palanca que abría una puerta. Subimos, y empujé parte del muro de la derecha, que era una entrada secreta al castillo ▶▶



▶▶ Cruzamos la puerta del fondo del pasillo, donde Menory, guardián de la Puerta de la Oscuridad, dijo que el Rey la abriría con o sin el medallón de Roan, que era la llave. Corrimos de nuevo al pasillo y subimos.

Fuimos a la sala de audiencias por la puerta del centro, y cruzamos la puerta de la izquierda. El Rey creía que lo que había tras la Puerta de la Oscuridad devolvería la esperanza a su gente. Roan nos contó que sus antepasados habían sido aliados de Valmar en su lucha con Granas. Hubo un gran temblor y corrimos al piso inferior. ¡La Puerta estaba abierta!





26 UNDERGROUND PLANT

Exploramos el camino hasta llegar a unas escaleras que bajamos para coger oro. A la derecha, activamos una palanca. De vuelta a las escaleras, cruzamos por el puente que habíamos abierto.

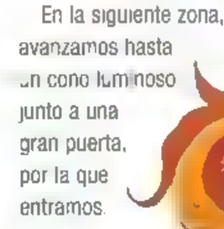
Avanzamos recogiendo un par de objetos y bajamos unas escaleras, que nos llevaron a la siguiente zona. La segunda sección era más amplia que la anterior, y aparentemente más confusa de cruzar, pero consistía en cruzar sobre las tuberías siguiendo sus giros sin perder la orientación.

Pasamos sobre la primera tubería a la izquierda para coger dinamita y volvimos sobre nuestros pasos para cruzar por el otro tubo. Recogimos la Reviva Gem, cruzamos un tubo más para poder hacernos con más oro, volvimos y nos fuimos en dirección Norte, hasta un nuevo cono de luz.

Bajamos la rampa y cruzamos una tubería que nos llevó a otro objeto. Volvimos a la rampa y cruzamos la otra tubería, hasta que llegamos otro mecanismo. Nos hicimos con algo de oro antes de activarlo, y después cruzamos por una nueva tubería a la que ahora habíamos abierto el paso.

Seguimos registrando toda la zona hasta llegar a una nueva rampa. Al final, llegamos hasta una zona donde seis Warp Warriors intentaban evitar que accediéramos a un ascensor, pero sin conseguirlo, claro.

En la siguiente zona, avanzamos hasta un cono luminoso junto a una gran puerta, por la que entramos.









27 CONTROL ROOM

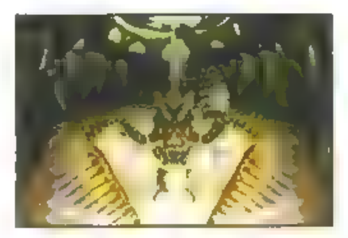
Cruzamos la sala hasta las escaleras del fondo. Nos preguntábamos qué serían aquellas instalaciones, cuando se acercó a nosotros un robot que estaba programado para eliminar a cualquier intruso. No tenía pinta de ser gran cosa, pero se transformó en las Garras del dios Valmar.

Como siempre, concentramos nuestro ataque en cada una de las partes del monstruo. Acabamos primero con los dos brazos, para después atacar de frente a la garra del centro. Por supuesto, tuvimos cuidado de mantener nuestra salud siempre por encima de 900, y eso nos permitió derrotar a la criatura sin necesitar grandes esfuerzos.

Cuando todo terminó, Millenia devoró el trozo de Valmar que había tomado posesión de aquel robot de apariencia femenina.

Roan no se podía creer que su pueblo hubiera pasado décadas protegiendo un terrible secreto que al final no era más que una fábrica de soldados robot que estaban al servicio de la Oscuridad. Ahora su padre, el Rey de Cyrum, tendría que responder por todo aquello.





28 CYRUM CASTLE

Subimos de nuevo al castillo, y en la puerta de la sala de audiencias Paulk nos informó que alguien había entrado a ver al Rey y aún no había vuelto.

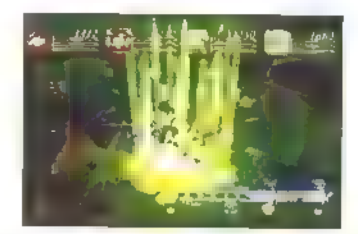
Nos dirigimos hasta la sala de audiencias, y después fuimos a la oficina del Rey. Escuchamos voces a través de la puerta de las habitaciones reales, y corrimos allí para descubrir cómo Melfice, mi hermano (¿seguiría siendo él?), estaba golpeando al Rey. Nos enfrentamos a él, pero pronto descubrimos que no podríamos vencerle. Ya fuera con hechizos o con ataques especiales, Melfice no sufría ningún daño, así que decidimos que lo mejor sería defendernos nosotros lo mejor que pudimos, aguantando sus terribles embestidas. Melfice lanzó varios ataques contra mí y estaba a punto de caer cuando Tio, el robot que habíamos dejado abajo, apareció de pronto para detener la lucha.

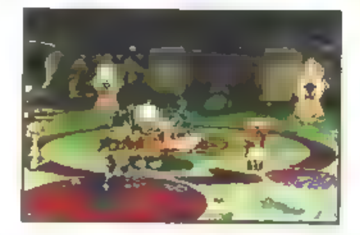
Finalmente, Melfice se escapó llevando consigo los cuernos de Valmar, y Roan decidió que, dadas las circunstancias, había llegado el momento de tomar posesión del trono de su reino. Se dirigió a los habitantes de Cyrum para anunciar la llegada de una nueva época en la historia de aquel territorio, que se libraría de antiguas creencias.

Nosotros nos despedimos de un emocionado Roan, al que siempre contaríamos como nuestro amigo, y nos dijo que había dado órdenes de preparar un barco que nos llevaría a Garlan, mi tierra natal, en busca de Melfice. Ya fuera del ▶▶

castillo. Tio se unió a nuestro grupo ahora que no tenia ninguna orden que cumplir. Después de aprovisionamos debidamente en el almacén nos dirigimos al puerto, que estaba situado en la parte derecha de la ciudad, hasta dar con el 50/50 el barco en el que tendríamos que realizar la nueva etapa de nuestro largo viaje.

Durante la travesía, Elena se encontró enferma, de manera que decidimos parar en un arrecife que estaba desierto (aparentemente al menos) para descansar un poco.





29 CECEILE REEF

Comenzamos a explorar los alrededores para descubrir unas piedras esféricas y pulidas, como perlas gigantescas. Un poco más adelante una planicie parecía el sitio ideal para acampar.

Al despertar, descubrimos que las piedras eran huevos de los que nacieron una especie de langostas con muy malas pulgas. Una vez que acabamos con ellos, vimos que la marea había subido y nos impedía volver al barco, de modo tuvimos que buscar otro camino.

La primera zona del arrecife fue fácil de cruzar: sólo teníamos que seguir el camino, deshaciéndonos de unas cuantas langostas y sapos de fuego, y cogiendo objetos como la Dragonfly Slayer que se mostró muy efectiva en manos de Mareg.

Continuamos por el sendero, saltando en algunos puntos donde la roca había cedido, y luchando contra un montón de enemigos.

Pero en la siguiente zona eran aun más numerosos, aunque no dejamos ningún rincón sin explorar. Ademas, era conveniente no evitar las luchas, ya que de esta forma conseguíamos ganar experiencia.

Fuimos pasando de unos islotes a otros, hasta volver a tierra firme, donde había un cono luminoso. Un poco más adelante, al doblar un recodo, esperaban dos enormes langostas contra las que libramos un combate especialmente duro.

Por fin llegamos hasta el barco, y el capitán soltó amarras. Ahora se había levantado el viento, y era nuestra oportunidad para cruzar volando los Granacliffs. Entonces supimos el significado del nombre de nuestro barco: 50/50 se refería a las probabilidades que teníamos o nos hundiamos en el abismo o pasábamos volando sobre él.

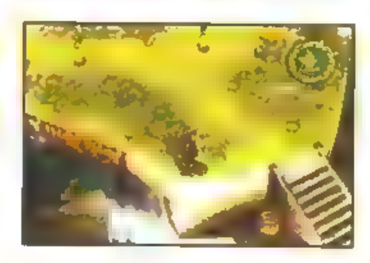


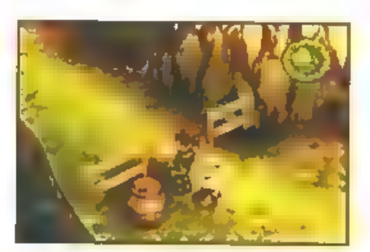
30 GARLAN

Despues de tres años, volvía a mi pueblo. Tras recuperarnos en la posada y equiparnos, subimos las estrechas escaleras un poco más adelante de la posada y nos recibió el jefe de la aldea.

Primero, fuimos a mi antigua casa, cruzando el puente de la izquierda. Luego volvimos a la posada para descansar hasta el día siguiente. Esa noche, alguien le contó a Elena los hechos que me obligaron a huir de Garlan: todos los jóvenes entrenaban duro para llegar a ser el guardián del ídolo de la aldea. Una noche Reena, hija del jefe de la aldea, desapareció en la cueva donde se guardaba el ídolo. Yo corrí a la montaña para ver lo que ocurría, y fui testigo de cómo Melfice, mi hermano, asesinaba a Reena y escapaba con el ídolo, que era una espada con poderes. A causa de aquello, y tras cargar sobre mí las culpas de lo hecho por Melfice, me vi obligado a abandonar mi hogar. Fue entonces cuando me convertí en un Geohound y viajé a otras tierras.

Ahora debía subir al monte Grail para ajustar las cuentas con Melfice. Al día siguiente, nos dirigimos a la parte norte del pueblo y cruzamos una cerca para ir hacia el monte.





31 GRAIL MOUNTAIN ROAD

Por medio de Gatta supimos que Melfice me había dejado una nota diciendo que me esperaba en el Plateau of Memories. Fuimos en dirección Norte, cruzando chorros de vapor que salían de las laderas del monte. Giramos hacia la izquierda y empujamos una lápida que hizo que bajara el nivel del agua, permitiéndonos pasar al otro lado.

Atravesamos un camino hecho de maderos y seguimos adelante, sobre un oscuro y espeso lodo, hasta el Mars Talisman. Seguimos avanzando hasta otra serie de lápidas que nos permitieron cruzar una nueva grieta, y subimos hasta la siguiente zona.

Ascendimos por otra escalera de madera a la izquierda y atravesamos un valle lleno de árboles asesinos y de valiosos objetos. Llegamos hasta la cima de una colina, donde vimos una especie de raíces lo bastante gruesas como para pasar por ellas hasta el otro lado del abismo.

Cruzamos la que estaba más a la izquierda, y después por las otras en dirección opuesta, para coger lo que había en un cofre. Luego volvimos y seguimos cruzando por las raíces que descubríamos hasta pisar tierra firme de nuevo. En los alrededores hallamos algo de dinamita y un cono luminoso que no dudamos en usar.





32 GRAIL MOUNTAIN SHRINE

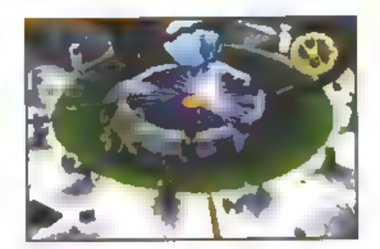
La plaza del santuario estaba en ruinas. Entramos por la derecha, y bajamos hasta un nuevo sello de Granas, el lugar en el que empezaban mis malos recuerdos de aquella noche. Pero allí no había nada de interés, así que salimos de nuevo al exterior. Melfice me estaba esperando en una colina cercana. Tras hablar, desapareció en dirección a la Planicie de la Memoria.

Fuimos tras él, deshaciéndonos de algunas serpientes, hasta un nuevo cono luminoso. Melfice nos esperaba más adelante, y supe que no había otra salida más que luchar con él porque aquel ya no era mi hermano.

A pesar de ser cuatro contra uno, la lucha fue dura. Lo principal era concentrarse en Melfice, y olvidarse de su espada y del regenerador que llevaba consigo. La dificultad estaba en su velocidad, lo que hacía que sus ataques fueran casi imposibles de cancelar. Tuvimos que emplear más precauciones defensivas de lo habitual, y nuestros movimientos especiales más poderosos, pero al final conseguimos acabar con él.

El auténtico Melfice, moribundo, nos dijo que el Granasaber estaba al Este, siguiendo los Granacliffs. Cuando murió, los cuernos de Valmar pasaron de su cuerpo al mío, y no sé qué ocurrió a continuación. Perdí el control de mí mismo. ¡Estuve a punto de atravesar a Elena con mi espada!

Perdí la consciencia, y al despertar Elena me contó que Millenia había logrado anular la influencia de los cuernos de Valmar sobre mi alma, y que de momento estaba a salvo. Sin embargo, en el futuro debería resistir su poder para estar libre del mal. Al día siguiente, toda la aldea nos agradeció nuestra ayuda, y nos fuimos a buscar el Granasaber a bordo del barco del capitán Bakala.



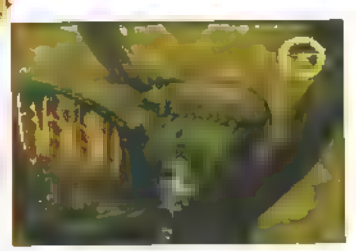


33 GHOSS FOREST WEST

Durante nuestro periplo por la selva, unas enormes plantas carnívoras nos sirvieron de puente para cruzar el curso del río. Gran parte del camino lo hacíamos caminando sobre unas grandes raíces que cruzaban toda la jungla. Había además unas grandes flores rojas que bajaban los pétalos cuando las golpeábamos, permitiéndonos pasar de unas raíces a otras. Como siempre, procuramos explorar todos los rincones de la zona, para no dejar atrás ningún objeto que más tarde pudiera sernos de alguna utilidad.

No fue difícil deshacernos de las serpientes y las mantis que salían a nuestro paso. Tras un intrincado paseo cruzando por encima del río sobre las grandes raíces, llegamos a un lugar donde Mareg nos enseñó las marcas de las garras de Valmar. Subiendo por una empinada rampa, llegamos a la aldea de Nanan.





34 NANAN VILLAGE

Los aldeanos se disponían a organizar un festival en honor de Mareg, que había vuelto victorioso de su búsqueda de Melfice. El sabio jefe de la aldea nos pidió un favor a Elena y a mí: adentrarnos en la Caseta Prohibida y superar unas cuantas pruebas.

Al entrar, el suelo cedió bajo nuestros pies, haciéndonos caer. Avanzamos hasta una placa que decía más o menos que debíamos recolectar Poff Nuts para aquellos animalitos que ya habíamos visto en otras ocasiones. Entré por la puerta de la derecha y lo único que tuve que hacer fue ir pasando de un portal a otro y coger los objetos que estaban sobre los pedestales.

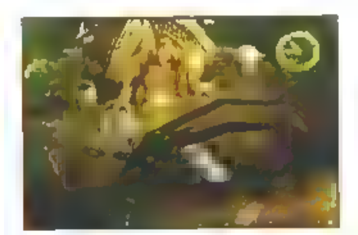
Otra caída nos sumergió hasta las rodillas en un cenagal. Salimos y subimos a una plataforma que nos impulsó hacia afuera. Entonces nos enteramos de que el motivo de todo aquello era que a los aldeanos les encantaba el olor de aquella sustancia, pero era tan adictiva para ellos que no podían bajar.

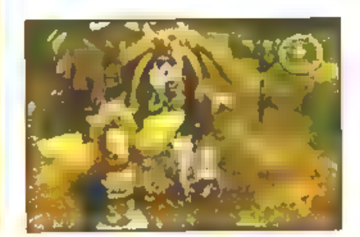
Tras el festival, en un paseo por la selva, Millenia poseyó el cuerpo de Elena, me confesó que estaba enamorada de mí, y me besó en un descuido. Elena no pudo creer lo que había ocurrido, no entendía que yo amara a una criatura que era parte del mismísimo Valmar.





sirven para retrasar sus ataques.





35 GHOSS FOREST EAST

A partir del cono luminoso descendimos por el sendero y limpiamos de enemigos el claro al que accedimos, teniendo cuidado con los árboles asesinos y con unos molestos pájaros rojos.

Avanzamos hacia la espesura, atravesando unas zonas de arenas movedizas. Cruzamos entre grandes flores giratorias hasta llegar al pie de un gran árbol con raíces que salían en varias direcciones. Exploramos todas, y cruzamos hacia una zona donde había más árboles asesinos y mantis gigantes. A la derecha, cogimos el elixir de Yomi y después partimos hacia la siguiente zona.

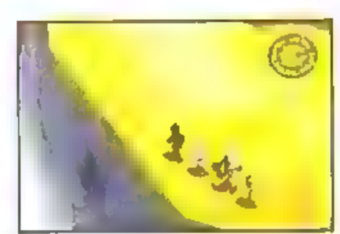
Esta vez apenas nos podíamos desviar del sendero, y avanzamos cortando los hongos gigantes que crecían allí. Primero fuimos a la izquierda, donde había varios árboles asesinos. Luego pasamos bajo una rama arqueada a la derecha, por el sendero. Cortamos los hongos a los lados y luego fuimos a la derecha cortando otros seis hongos más.

Giramos a la izquierda para luego seguir en nuestra dirección original. Al final, acabamos junto a un gran árbol, y seguimos todas sus raíces recogiendo los objetos que hallamos. Una de ellas nos puso de nuevo en el camino hacia la siguiente zona.



36 THE GREAT RIFT





Tras recuperarnos en el cono luminoso, descendimos por la cornisa. Por el camino, saltamos a la otra cornisa para coger una Healing Fruit. Después volvimos a la escala para bajar, y seguimos hasta que otra escala a la derecha nos llevó a una cueva en la que se escondía un cofre.

Avanzamos por la cornisa hasta una escalera que llevaba un saco con oro. Luego bajamos, seguimos por la cornisa, saltamos a otra y empujamos una roca para pasar sobre un agujero a otra cornisa.

Continuamos, bajamos por la escalera a la derecha y empujamos otra roca. Subimos de nuevo por la escalera anterior y seguimos hasta el otro extremo. Entramos en otra cueva, cogimos un objeto saltando a otra cornisa, y después bajamos.

Más tarde, subimos otra escala y empujamos una nueva roca para llegar hasta la salida de la zona.

Dos senderos nos llevaron hasta sendos objetos. Luego regresamos y nos dirigimos al Oeste por otro. Cogimos varios objetos junto a un claro y bajamos a una planicie. Exploramos el lugar y cogimos el Discus, con el que se equipó Tio. Al final, vimos otro cono de luz.

Llegamos al borde del desierto, donde unas corrientes formaban una barrera natural impenetrable, ¡y el Granasaber estaba tras ella! Tio conocía su origen, ya que lo habían creado sus antecesores. Continuamos hacia la izquierda y vimos restos de robots como él.

Teníamos que entrar en Demon's Law y desconectar la maquinaria que producía las corrientes de aire. Seguimos a través de las dunas, enfrentándonos a los excavadores de la arena. Explorando la zona, vimos el Energy Ring en el extremo izquierdo. Por último, entramos en Demon's Law, a la derecha.

37 DEMON´S LAW

Registramos los corredores a los lados de la zona central para hacernos con algunos objetos útiles, recuperamos nuestra energía y bajamos hasta el centro de la gran sala para enfrentarnos al primero de tres duros combates.

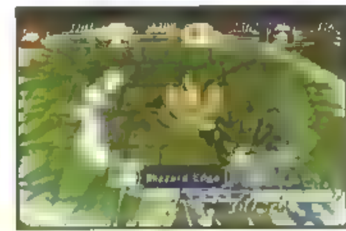
El comité de bienvenida eran un minotauro y dos leopardos de nieve que fueron los primeros a los que atacamos. Una vez eliminados, dos de nosotros nos centramos en cancelar los ataques del minotauro, mientras los otros le lanzaban los golpes especiales más potentes. La puerta que conducía al corazón de las instalaciones requería la activación de tres dispositivos que iluminaban unas esferas que tenía. Los dos primeros se encontraban en los pasillos a los lados, mientras que el tercero estaba cerca de la puerta.

Tras cruzarla llegamos a una sala donde libramos una nueva batalla contra dos criaturas mitad serpiente mitad humanos. Como de costumbre, la mejor estrategia era dedicarnos a cancelar sus ataques mientras otros infligían grandes daños haciendo sus movimientos especiales. Eso sí, con mucho cuidado de mantenernos con más de 1200 puntos de vida.

Tras deshacernos de aquellas criaturas, tuvimos que pasar por otra puerta, investigamos por los pasillos laterales para buscar algunos objetos y, finalmente, seguimos adelante por el centro hasta la sala de control. Allí nos encontramos a un robot idéntico a Tio, pero esta vez vivito y coleando, que afirmaba que era el comandante y ordenaba a Tio que eliminara a los intrusos, es decir, a nosotros. Cuando comprobó que Tio no estaba para nada dispuesta a obedecerle, nos atacó sin hacer ninguna pregunta.

Fue un combate complicado, ya que el androide era muy rápido, y ▶▶





▶▶ esto hacía complicado cancelar muchos de sus ataques. Pero gracias a nuestra superioridad numérica, y sin utilizar nuestros ataques basados en viento, que apenas la dañaban, conseguimos vencerle. Tio se equipó con el Balor que nos dejó el androide y por fin desconectó las máquinas que controlaban las corrientes de viento. Volvimos a salir al exterior y nos dirigimos hacia el Granasaber ahora que la barrera había caído.

El Granasaber estaba justo delante de nosotros, y era inmenso. Cuando todavía nos preguntábamos cómo íbamos a transportarlo, sonó una voz familiar a nuestra espalda. Se trataba de Selene, la suma sacerdotisa de Granas, quien sacrificó ante nuestros ojos a un Caballero de la Catedral y después dejó fluir su propia sangre hasta el suelo, dónde según nos dijo descansaba el cuerpo de Valmar para despertarlo. Viendo cómo se ponía la situación, Elena supo bien lo que tenía que hacer: llamó a Millenia para que tomara el control de su cuerpo, y una vez que ésta apareció, desplegó sus alas y nos transportó hasta el cuerpo del monstruo.

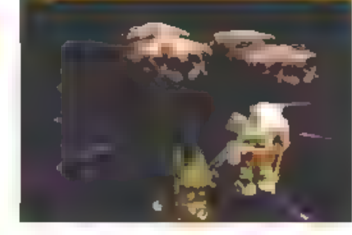


38 VALMAR'S BODY

Tras equipar a Millenia con todo lo necesario, entramos por el único túnel a la vista y nos internamos en el cuerpo de Valmar. El lugar estaba habitado por peligrosas criaturas que hicieron difícil nuestro avance. Cruzamos sobre un extraño camino formado por prismas anaranjados hasta una columna que tenía un ojo en el extremo. Lo presionamos para activar un nuevo camino. Más adelante, tuvimos que empujar un bloque azul translúcido y, tras recoger un objeto que encontramos a la izquierda, volvimos sobre nuestros pasos hasta llegar a otro bloque azul en el otro extremo. A la derecha nos hicimos con un poco de oro, y a la izquierda, detrás de otro bloque, encontramos la salida que nos llevó a la siguiente sección.

Nada más entrar, nos dirigimos a la izquierda sin cambiar el rumbo, hasta una Revival Stone. Volvimos hasta la sala que tenía un botón en el centro y lo presionamos. Entonces nos internamos por el pasillo de la derecha, que se acababa de abrir. En la siguiente sala con un botón central, nos dirigimos a la izquierda, hasta otra similar. Pulsando el botón y avanzando de nuevo a la izquierda, encontramos el Sage's Hat. Volvimos a la sala con el botón y lo pulsamos nuevamente, para ir esta vez a la derecha. En la intersección inmediata fuimos a la izquierda, y continuamos adelante hasta una nueva sala en la que, pulsando el botón, se abrió la puerta de la derecha, que nos llevó hasta las Ninja Clothes. Volviendo sobre nuestros pasos, por el pasillo de la izquierda, estaba la salida.





Accedimos primero a una estancia esférica, que giró sobre sí misma al pulsar el botón del centro, lo que nos permitió llegar al Artery Passage por el tubo de la derecha. Después de recuperarnos en el cono luminoso, debíamos atravesar la puerta de la derecha. Si nos la encontrábamos cerrada, tan sólo debíamos volver a la sala esférica, pulsar el botón, esperar que girara, volver a pulsarlo y acceder de nuevo a esta zona.

Al llegar a la primera sala con un botón en el centro, lo pulsamos para encontrar el Adamantine Helm por el pasillo de la derecha. Lo volvimos a pulsar después para dirigirnos a la izquierda. En el siguiente cruce nos metimos a la derecha y luego todo seguido a la izquierda hasta llegar a una habitación donde ambas salidas estaban cerradas. Pulsamos el botón y recogimos el Fire Charm que vimos a la izquierda, para salir después de ahí por la zona de la derecha.

Volvimos a entrar en el Tentacle Passage pero esta vez lo hicimos por una sección diferente, donde aparte de los enemigos ya conocidos, nos encontramos con los Dino Freezers, extremadamente peligrosos, aunque afortunadamente eran también muy sensibles a los ataques de fuego.

Luego avanzamos hasta el ojo y lo activamos para poder acceder a un nuevo camino, no sin antes recoger un objeto a la derecha. Nos topamos de nuevo con una serie de bloques azules, que empujamos como en las anteriores ocasiones. No dejamos ninguno de los posibles caminos ▶▶

MAGIAS OSCURAS



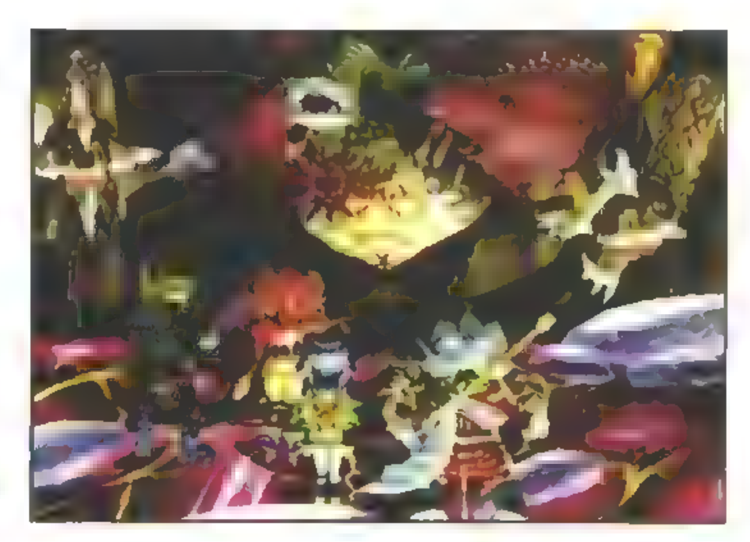
[illegible] nuestros movimientos especiales.

▶▶ sin explorar, y recogimos todos los objetos que encontramos, entre ellos las Rainbow Hi-Heels, con las que se equipó Millenia. Fuimos saltando de repisa en repisa hasta llegar hasta un nuevo cono de luz.

Frente a nosotros se encontraba el cuerpo de Valmar, del que salían dos largos tentáculos. En vista de que nuestros ataques más fuertes eran mis movimientos especiales y los de Mareg, nosotros fuimos los encargados de ir frontalmente contra la criatura, mientras que Millenia y Tio trataban de cancelar la mayoría de sus ataques con los tentáculos.

Lo mejor, como ya venía siendo habitual, era concentrarse en destruir primero los tentáculos y dejar para el final el cuerpo. Procuramos no usar nuestros hechizos de tierra y de fuego, ya que hacían poco daño al monstruo. Finalmente logramos derrotarlo, con lo que el codiciado Granasaber estaba en nuestro poder.

Para nuestra sorpresa, después Tio nos teletransportó al interior del artefacto, que no era otra cosa que una nave espacial. Una vez en la sala de control, nuestra amiga androide la puso en funcionamiento y nos fuimos volando a la Catedral de St. Heim.



39 ST. HEIM PAPAL STATE

Cuando ya estábamos cerca de nuestro destino, vimos con pavor cómo la Luna de Valmar eclipsaba el sol, y entonces la oscuridad se adueñaba de toda Silesia. En St. Heim todo el mundo estaba aterrorizado: los caballeros de la Catedral estaban masacrando a los ciudadanos que se cruzaban en su camino. Todo el mundo corría despavorido y gritaba que el fin del mundo acababa de comenzar.

Rápidamente nos encaminamos a la Catedral, y nos topamos frente a frente con una escuadra de cuatro caballeros. No había tiempo que perder, así que tuve que utilizar un Sky Dragon Slash para terminar con ellos de un solo golpe. Una vez en la catedral, otro grupo de caballeros, esta vez más numeroso, se disponía a atacarnos cuando Selene los paró. Estaba poseída por el corazón de Valmar, y sacrificó su vida a la gloria del Papa Zera abalanzándose contra las espadas de sus caballeros. Como consecuencia liberó el corazón y nos mostró su auténtica forma.

El monstruo tenía tres partes: dos ojos y el propio corazón. Lanzaba ataques bastante poderosos, con lo que tuvimos que mantenernos todos siempre por encima de los 1300 puntos de vida. Los hechizos de hielo eran muy efectivos sobre él, y como siempre, los movimientos capaces de cancelar ataques fueron los que más utilizamos, aunque Elena cuidó de no lanzar su White Apocalypse, ya que apenas dañaba a la criatura.

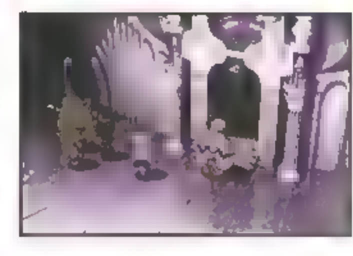
Una vez que hubimos derrotado al monstruo, y tras absorber la nueva pieza de Valmar, fue cuando Elena entendió su papel en toda la historia y cómo había sido manipulada por Zera. El plan consistía en que Elena tenía que reunir todas las partes de Valmar en su ser, para después ser sacrificada con el Granasaber y así poder eliminar a Valmar de una vez por todas. Yo no podía permitir que eso ocurriera, tenía que encontrar otra solución menos dramática.

Corrimos al interior de la Catedral, hasta la sala de audiencias. Subimos al altar y Mareg nos indicó la puerta del fondo: la Puerta Sagrada. Dentro encontramos un círculo luminoso, que nos transportó hasta la Sala de la Verdad. Allí se encontraba el Papa Zera con Elena, y nos ordenó que le siguiéramos hasta la Sala Prohibida. Una vez allí, nos contó la verdadera historia de la guerra entre Granas y Valmar. Descubrimos incrédulos que en aquella colosal batalla el ganador había sido Valmar; él y su legión de seguidores consiguieron la victoria sobre Granas, que fue destruido por completo. El poder de la Oscuridad era mayor que el de la Luz, y ése era el motivo por el que la resurrección de Valmar estaba cercana. También supimos que eso era lo que venía persiguiendo Zera en realidad, quien por fin nos mostró en ese momento sus verdaderas intenciones.

Zera huyó con Elena a la Luna de Valmar para consumar el ritual que despertaría a Valmar de su letargo, ahora que ya tenía todas las piezas de su ser. Nosotros regresamos al Granasaber, y Tio hizo de piloto una vez más y lo dirigió hacia la Luna.







EL GRANASABER



El Granasaber del que [illegible] las [illegible] es [illegible] no [illegible] energía en sus motores...

40 VALMAR'S MOON

Dejamos atrás el cono de luz y nos abrimos paso cortando un tentáculo que salía de la pared. Entramos por la derecha para coger algunos objetos y volvimos atrás para internarnos a la izquierda. En la siguiente encrucijada giramos a la izquierda para recoger la Potion of Azure y seguimos por el pasaje de la derecha. Luego fuimos a la izquierda hasta un túnel rosa con algo de oro.

Entramos por el último pasaje a la derecha y seguimos hasta un corte que nos impedía avanzar. Entonces visitamos los dos tuneles laterales para activar unos dispositivos que lanzaban burbujas y formaron un puente para cruzar al otro extremo y acceder a la siguiente sección.

Cortamos la cinta amarilla, y en el cruce fuimos a la derecha, cortando otra cinta similar, para seguir hacia la izquierda. Registramos la zona en busca de objetos y luego seguimos por el pasadizo central, explorando siempre los túneles laterales.

Avanzando por el pasaje marcado, vimos a la derecha una Indigo Potion y seguimos en la dirección opuesta. Más adelante nos encontramos dos pasajes cerrados. Fuimos hacia la izquierda, atravesando un túnel rosa, hasta una pequeña estancia, donde cortamos una cinta que abrió uno de los pasajes. Cogimos la Panacea y volvimos para cruzar la puerta ya abierta hasta el cono luminoso.

Primero recogimos la Moonstone Armor a la derecha. Después, hacia la izquierda, pisando las baldosas de color rosa que encontrábamos, que subían y bajaban distintos pedestales y puentes. Cogimos el Reflect Helm y las Golden y Scarlet Potions de un pedestal a la izquierda. Seguimos avanzando, pasando bajo un arco y subiendo una colina, cogiendo oro a la derecha y cruzando un puente. Hicimos rodar una roca hasta una pequeña piscina para poder cruzarla.

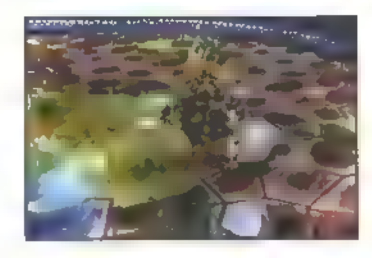
Conseguimos algunos objetos en un cofre negro, saltamos sobre un hoyo, pisamos otra baldosa rosa y cruzamos el puente que se elevó. Más tarde vimos otro cono luminoso, y nos preparamos para lo que venía.



41 VALMAR'S MOON W

Desde la sala en la que nos encontrábamos pudimos ver a Zera explicándole sus intenciones a Elena. En el momento en que se disponía a extraer las Alas de Valmar de ella, un desagradable individuo nos dio la bienvenida. Se trataba del guardián del lugar, y con él venían también unas pequeñas criaturas mordedoras. Mareg y yo empleamos nuestros devastadores Beast-King Smash y Sky Dragon Slash para hacer desaparecer a los molestos bichejos, y de paso infligir gran daño al guardián. Éste, a pesar de tener algunos ataques bastante temibles, utilizaba, para nuestra fortuna, muchos hechizos sobre sí mismo para aumentar sus poderes, con lo que no recibimos gran daño.





Zera se percató por fin de nuestra presencia, y se alegró de ello, ya que así seríamos testigos de la vuelta a la vida de Valmar. Invocó a Millenia para devorar su esencia, las Alas de Valmar, pero ella, tras reconocer que estaba enamorada de mí, utilizó sus poderes para dejar en libertad a Elena, y prometió que nos protegería en nuestra huida de la Luna.

Después observamos llenos de impotencia cómo Millenia quedaba atrapada por el inmenso poder de Zera y Valmar. A nosotros sólo nos quedaba escapar de allí con vida; nada se podía hacer ya por ella.

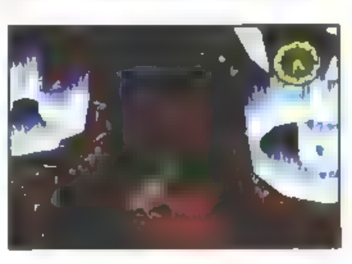
42 VALMAR'S MOON S

Nos pusimos en camino hacia el Granasaber a través de la superficie de la Luna, ya que ésa era nuestra única oportunidad de escapar. Utilizamos un elixir de Yomi para revivir a Elena y la equipamos convenientemente para la lucha.

Durante el trayecto nos salieron al paso varias moscas de Valmar muy resistentes, aunque no tanto como los jóvenes Valmar que encontramos después, contra los que tuvimos que emplearnos a fondo para derrotarles.

Muy pronto nos dimos cuenta de que no íbamos a poder con todos, porque eran demasiados. Mareg, en un acto que le honraría eternamente, decidió dar su vida por las nuestras, y se quedó a repeler el ataque de los monstruos, para retenerlos mientras nosotros escapábamos. Su esencia vital fue lo que dio al Granasaber la energía suficiente como para poder elevarse y llevarnos de nuevo hasta Silesia. Fue en ese momento cuando Tio llegó finalmente a comprender lo que significaba tener un corazón.

Sin embargo, un buen número de los monstruos que nos atacaban se aferraron al casco de la nave, de forma que los llevamos con nosotros hasta Cyrum, donde aterrizamos sin percatarnos de ello. Por desgracia, pronto aquellas criaturas sembraron el pánico en el reino que gobernaba nuestro buen amigo Roan.





43 CYRUM KINGDOM

Nos detuvimos en el almacén para hacernos con las armas más poderosas y fuimos al castillo. Vimos que Roan iba a luchar contra dos jóvenes Valmar junto con varios soldados, y le echamos una mano para acabar con las criaturas.

Fuimos al castillo para decidir qué hacer después. Valmar buscaba la parte que le faltaba y que yo poseía, los Cuernos. Me buscaba a mí, así que lo mejor sería salir de la ciudad.

En el exterior la gente perdía la esperanza al ver que su rey les estaba abandonando a su suerte; no entendían lo que ocurría realmente.

Aparecieron más jóvenes Valmar y yo empecé a temer que el poder de los Cuernos se adueñara de mi voluntad. Salimos de la ciudad por el camino cercano a la posada y entonces Roan pensó que debíamos ir al Mausoleo Real, donde quizás encontraríamos alguna respuesta, ya que allí reposaban los restos de sus antepasados, las gentes de la Oscuridad. Una vez dentro, Tio usó el medallón de Roan para abrir la puerta en la parte inferior de la estructura, en el exterior. Salimos del mausoleo, bajamos las escaleras y nos adentramos en el templo.



44 BIRTH PLACE OF THE GODS

La tabla de piedra al fondo del pasillo decía que era preciso encender la Tierra Azul, el Sol Rojo y la Luna Amarilla para seguir. Tomamos el pasillo de la izquierda, pasamos por una puerta y en la encrucijada doblamos a la izquierda de nuevo. Recorrimos el pasillo y pasamos bajo un arco. Cogimos oro a la derecha y luego fuimos por el pasaje a la izquierda, atravesando varias estancias. Bajamos por unas escaleras hasta una puerta cerrada. Entonces fuimos a la derecha, y nos abrimos paso hasta una sala donde encendimos la Tierra Azul.

Desde aquí fuimos a la derecha y seguimos hasta un dispositivo de luz. Lo activamos y se abrió una puerta a nuestra espalda, con lo que pudimos hacernos con una armadura. Luego regresamos al principio del nivel.

Esta vez seguimos el pasillo de la derecha hasta un balcón, giramos a la izquierda, cruzamos un arco y atravesamos algunas estancias. Luego bajamos por las escaleras y entramos por la puerta a la derecha.

Subimos por las escaleras frente a nosotros y seguimos el corredor, cogimos una Scarlet Potion en una sala a la izquierda y seguimos por el pasillo hasta un cono luminoso, atravesando la puerta cercana a él.

Nos deshicimos de los enemigos en la zona recién descubierta y subimos hasta el pasillo elevado. Seguimos la cornisa de la izquierda y atravesamos una puerta que daba a una estancia donde libramos una dura lucha contra los Dual Fists. Una vez libres de ellos, atravesamos la puerta que guardaban y pasamos bajo un arco para llegar a la Luna Amarilla, que activamos sin dudar.

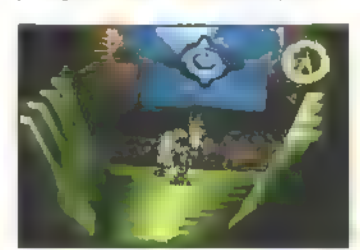
Seguimos por el pasillo al fondo y empujamos el cubo-espejo desde la derecha. Fuimos por el otro pasillo hasta llegar a la fuente de luz, la encendimos, y una puerta se abrió, permitiéndonos entrar en una sala con numerosos objetos. Volvimos entonces hasta la segunda zona por donde habíamos venido.

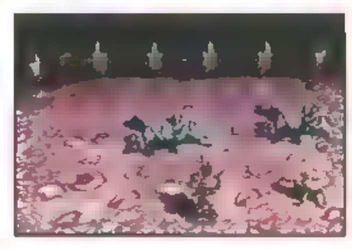
Al final de las escaleras se había abierto otra puerta. La atravesamos y al final del corredor mantuvimos un nuevo combate. Dado que eran seres basados en la luz, nuestros ataques de tierra les afectaban fuertemente. Pasamos a través de la puerta que custodiaban y activamos el Sol Rojo. Salimos por la puerta de la izquierda y luego viramos a la derecha para encender una nueva fuente de luz, que nos posibilitó el acceso a una nueva estancia con objetos. Luego regresamos a la tercera zona.

Nos dirigimos al lugar en el que estaba la Luna Amarilla y apagamos la luz. Antes de volver a la segunda zona, recogimos unas bombas que encontramos al final del corredor.

Bajamos hasta el nivel del suelo, donde se encontraba el ascensor que conectaba la zona dos con la tres. Subimos a ésta última y nos abrimos paso hasta un cono luminoso, en el que nos recuperamos. Acto seguido entramos en la sala de control.

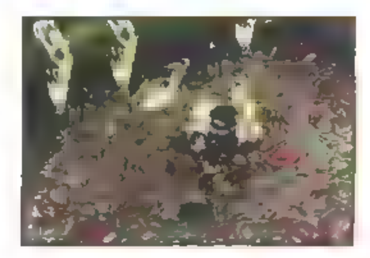








45 BIRTH PLACE OF THE GODS, CONTROL ROOM





Al entrar en la sala, Tio recibió un mensaje indicándole que Elmo, el encargado del lugar, deseaba hablar con nosotros. Elmo nos relató los orígenes de Granas y Valmar, y también la verdadera utilidad de los sellos, que no eran tales. De hecho, no servían para encerrar las partes de Valmar, sino para introducirlas en un humano.

Sabía que sólo yo podía salvar la situación. Tenía dentro de mí una parte del dios y todavía mantenía mi propia voluntad, así que salté dentro del sello. Me encontré dentro de una gran caverna, con unos altares en los que el dios probaba mi voluntad. En cada uno de ellos respondí que no: no quería ser un dios, no quería el poder absoluto, creía en el poder del corazón humano. Pero finalmente todo fue inútil, el poder de Valmar era tan grande que sucumbí. El dios, haciéndose por fin con la única pieza que le faltaba, los cuernos, revivió y llegó de nuevo hasta nuestro mundo.

Entonces Elena decidió hacer lo que mejor sabía: cantar. Una vez que recuperé la consciencia me encontré convertido en una de las espantosas criaturas hijas del dios. Pero los cánticos de Elena consiguieron que mi alma no se perdiera, recuperé el control sobre mí mismo, mi forma humana, y desafié a Valmar con el único poder que no podía quitarme: el poder de la humanidad. ¡Y además tenía una nueva espada, surgida de la fuerza de todos nosotros!

Era hora de enfrentarnos al dios en la gran batalla final, pero antes bajamos hasta las ruinas cercanas al mausoleo para coger el Missanga, un objeto que nos permitió recuperar las SC gastadas en los movimientos de Mareg. A continuación, subimos y activamos el círculo luminoso para acudir al encuentro de Valmar.

46 NEW VALMAR

Fuimos hacia la izquierda y pulsamos un botón para bajar a un nivel inferior. Avanzamos bajo el suelo a la derecha y usamos un nuevo elevador para retornar al nivel superior, continuando entonces por el corredor enfrente de nosotros. Bajamos de nuevo al nivel inferior y entramos en el túnel bajo unas gruesas raíces. Otro elevador nos devolvió al nivel superior y nos permitió llegar hasta la zona en la que se encontraban las raíces.

Pasamos sobre las laterales para recoger algunos objetos, y después por la central hasta una estancia con múltiples botones. Presionamos el del fondo, justo enfrente de nosotros, y recogimos el Dirk, con el que se equipó Roan. Después presionamos el botón junto a la pared izquierda. Tras deshacernos de unos enemigos cruzamos la puerta del fondo.

Desde el cono de luz, viramos a la izquierda y llegamos a una sala llena de huevos, algunos ya abiertos. Al acercarnos a uno que tenía una luminiscencia roja en su interior, se rompió y nos atacaron varias moscas de Valmar. Cruzamos la habitación hasta la rampa que había en el otro extremo, luchando contra varios molestos insectos.

En la siguiente sala acabamos con los árboles y nos hicimos con la Holy Sword Armor. Regresamos hasta el cono y fuimos esta vez por el pasillo de la derecha. Nuevamente llegamos a una sala en la que había muchos botones, y pulsando el del fondo frente a nosotros pudimos alcanzar el God of War Helm. Tras pulsar el botón a la derecha del objeto, vimos una habitación secreta. Seguimos por el nuevo corredor hasta otra sala con huevos, y nos abrimos camino entre las moscas hasta la rampa que había en el extremo opuesto.

Desembocamos en una cornisa de la sala del cono de luz. Presionamos el botón de la derecha, avanzamos hacia el fondo hasta otro botón que abrió la salida a otro nivel, al tiempo que nos dejaba llegar al cono de luz.

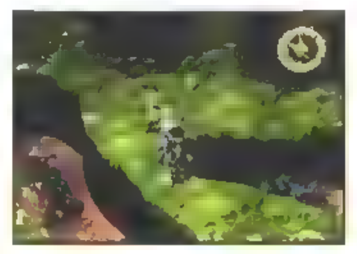
Nos abrimos paso cortando las protuberancias rojas hasta una zona con túneles atravesados a intervalos por una bola de luz de la que no nos preocupamos mucho, aunque sí de las moscas que pululaban por allí. En la primera intersección giramos a la derecha y seguimos sin desviarnos hasta otra encrucijada cercana al tubo púrpura. Viramos entonces a la izquierda, hasta una habitación que daba paso al mismo túnel púrpura.

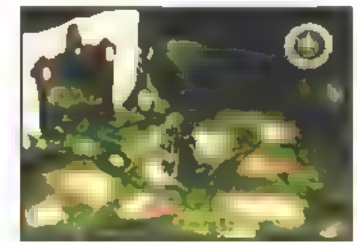
Avanzamos por este túnel hasta una intersección, donde giramos a ▶▶



▶▶ la izquierda y seguimos por el camino hasta una habitación que conectaba con el túnel rosa.

Yendo por la vía de la izquierda desde la intersección en T, llegamos a una sala en la que había un cono de luz. Accedimos al túnel púrpura de nuevo, y un poco más adelante nos encontramos con dos Valmar Magnas, que a estas alturas de nuestra aventura no supusieron ningún problema para nosotros. Enfrente nuestro se encontraba el acceso a la última sección, pero antes regresamos al cono de luz para recuperar las energías.

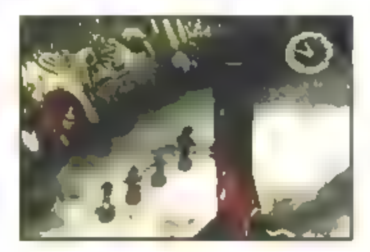




47 NEW VALMAR CORE

Avanzamos por la rampa para llegar al centro de la sala. Allí, Valmar trató de doblegar nuestras voluntades, pero sin éxito.

Éste fue el enfrentamiento más difícil y largo de nuestra aventura. El ente tenía tres cabezas y corazón, y sus ataques eran muy difíciles de cancelar por su rapidez. Tuvimos que mantener nuestra salud por encima de los 1500 puntos de vida, utilizar el Lotus Flower, el Golden Hammer o el Tenseiken Slash para cancelar sus movimientos, lanzando ataques más poderosos cuando fuera imposible hacerlo, y estar equipados con la habilidad de uso rápido de objetos para administrar elementos curativos o de recuperación de bloqueos.





Tras derrotarle, aún quedaba una parte de Valmar libre: las alas, es decir, Millenia. Zera invocó a un ser con el aspecto de Millenia, aunque nos dimos cuenta de que no era ella. No fue difícil ganar la batalla, pues éramos cuatro y podíamos cancelar la mayoría de sus movimientos.

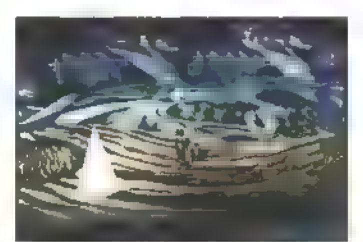
Valmar no podía creer que unos simples humanos derrotasen a un dios, así que decidió que no debía existir el mundo. Todo empezó a temblar y a derrumbarse alrededor nuestro. Una grieta en el suelo separó a Tio y Roan del resto del grupo, así que Millenia, Elena y yo mismo fuimos en busca de Valmar.

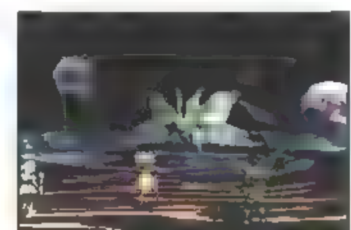
48 ROOM OF CHAOS

Fuimos a recuperar nuestras energías al cono luminoso, y Millenia se equipó con todo lo necesario para la lucha. Luego avanzamos hasta la esfera de color. Estas esferas nos transportaban de una isleta a otra, y en cada una de ellas nos íbamos a enfrentar a una de las piezas de Valmar a las que ya habíamos derrotado anteriormente en nuestros viajes. Tuvimos siempre la precaución de volver a la isleta inicial tras cada combate para recuperar y guardar los progresos.

Luchamos sucesivamente contra la Lengua de Valmar, esta vez mucho más poderosa que en el encuentro anterior, contra el Ojo y, finalmente, contra el Corazón. Pudimos vencer en todos los enfrentamientos usando continuamente el Sky Dragon Slash, Fallen Wings y White Apocalypse (así como objetos para recuperar SP), y cancelando el mayor número posible de los ataques de nuestros rivales.

Una vez derrotado Valmar, el demente Zera todavía pensaba que él mismo era ya un dios, y no dudó en atacarnos, en lo que fue el último de los combates. De nuevo, nuestra superioridad numérica, coordinando nuestros movimientos y curándonos tras recibir algunos potentes ataques de Zera, nos permitió alzarnos con la victoria final de esta aventura. ¡Habíamos salvado nuestro mundo!







ESPECIAL TRUCOS

VELOCIDAD · ACCIÓN · LUCHA · DEPORTIVOS · PLATAFORMAS · ROL · OTROS GÉNEROS

Continuamos ampliando y actualizando nuestra colección de trucos. Aquí tienes las claves y secretos que te ayudarán a llegar al final de los mejores juegos de Dreamcast. Este mes, por ejemplo, hemos añadido unos códigos para pasar de fase en «Tomb Raider Chronicles». ¿A qué estás esperando para probarlos?

A

ARMY MEN

•Todas las misiones:
Introduce estas claves en el menú de códigos:
TRGHTR: Spy Blue
SRFPNK: Sharp Mission
MSTRMNÑ: Riff Mission
BLZZRD: Snow Mission
SCRDCT: Hoover Mission
HTKTTN: Sandbox
HTTTRT: Scorch Mission
TDBWL: Bathroom
GNRLMN: Fort Plastro
TLLTRS: Forest
ZBTSRL: Showdown
HXMSTR: Living Room
PTSPNS: Kitchen
STPDMN: Thick Mission
VRCLN: The Way Home



BUST-A-MOVE 4

Pulsa estas secuencias en la pantalla de "Press Start".
•Nuevos puzzles:
[botones]
Si lo haces correctamente, escucharás un grito extraño.
•Todos los personajes:
[botones]
Esta vez, oirás un sonido de vítores y aplausos.
•Lectura del tarot:
[botones]
¿Quieres saber tu futuro? Verás este nuevo modo en la pantalla de opciones

BANGAI-OH

•Menú especial:
Introduce como iniciales los tres pequeños cerditos que hay al final del abecedario. Tendrás acceso a cualquiera de los 44 niveles del juego y al mapa de cada uno. Después, dirígete al menú de opciones y pulsa B para ir al menú especial, donde podrás cambiar tus disparos y los de los enemigos, y un montón de cosas más.



CHUCHU ROCKET!

•Jugar con los Chaos:
Si terminas el modo "Stage Challenge" con éxito, en vez de los ratones tendrás que salvar Chaos, las mascotas de «Sonic Adventure» (no se puede jugar con ellos en las partidas online).

CRAZY TAXI

•Modo expert:
Consiste en desactivar la flecha de la pantalla y las marcas del lugar donde debemos parar. Mantén pulsados L+Start y R+Start antes de la pantalla de selección de personaje.
•Cambio de vista y cuentakilómetros:
Conecta un mando en el tercer puerto de control y pulsa en él el botón Start durante la partida. Ahora podrás elegir entre tres tipos de vista. La normal se activa con A, la vista en primera persona con B, y una vista aérea con Y. Puedes activar el cuentakilómetros pulsando ↑↑ cinco veces.
•Sin flechas:
Presiona y mantén pulsados R+Start antes de la pantalla de selección de personaje. Aparecerá en pantalla la frase "no arrows".
•Sin marca de destino:
Pulsa y mantén pulsados los botones L+Start antes de que aparezca la pantalla de selección de personaje. Verás que sale la frase "no destination markers".
•Taxi triciclo:
En la pantalla de selección de personaje, presiona rápidamente L+R+Start tres veces consecutivas.
•Modo another day:
Presiona R en la pantalla de selección de personaje y mantenlo mientras seleccionas tu vehículo. Aparecerá la frase "Another Day", y oirás una bocina.



DAVE MIRRA BMX

•Juega con Slim Jim:
Comienza una partida en el modo Pro Quest, y en la pantalla de selección de personaje, pulsa [botones], Y.
•Todas las bicicletas:
Comienza una partida en el modo Pro Quest, elige el personaje y, en la pantalla de selección de bici, haz esta combinación: [botones], Y.
•Todos los accesorios:
Comienza una partida en modo Pro Quest, elige a personaje y la bicicleta, y pulsa en la pantalla de selección de accesorios ("Style") [botones], Y.
•Todos los niveles:
Entra en el modo Pro Quest, elige personaje, bicicleta, accesorios, y en la pantalla de selección de la pista ("Track"), realiza esta combinación: [botones], Y.



DEAD OR ALIVE 2

•Intro original:
Para ver la intro original, ve al menú de opciones y sitúa la edad de los personajes en más de 20 años. Después entra en el modo Survival, consigue un puesto entre los 10 mejores del ranking y pon "REALDEMO" cuando te pidan un nombre. Salva, y cuando reinicies el juego, verás la intro del arcade ▶▶



•Jugar en el escenario Aerial Garden de noche:
Entra en el modo Versus, sitúate sobre el escenario Aerial Garden y pulsa Ⓨ.

•Mover la cámara durante las repeticiones:
Puedes activar la cámara libre pulsando el botón Ⓧ, y moverla con el joystick o la cruceta. También puedes cerrar el zoom con ++Ⓐ, o abrirlo con ++Ⓨ.

DUCATI WORLD

Cuando ganes una carrera rápida y hagas la vuelta récord del circuito, saldrá un panel para que introduzcas tu nombre. Entonces teclea los códigos que te damos.

•GREEDYGIT:
Tendrás un montón de pasta para comprar de todo en el modo Ducati Life.

•THEDOGSNADS:
Tendrás a tu disposición en la siguiente carrera rápida la Ducati FOGGY 996.

•TODDMCARTOR:
La Ducati 900 FE estará lista para que la pongas a mil por hora en las Quick Races.

•RADDRIVER:
Tendrás las licencias para conducir todas las motos.

•ITSALLOVER:
En el modo Quick Race podrás acceder a todos los circuitos y a cualquier moto.



[illegible]

•Cómo jugar al fútbol:
Busca un cristal junto al edificio central de "Powers of Levitation" y entra por la apertura junto a él. Baja por el túnel hasta una puerta ovalada y sigue hasta una cámara con un miembro del Clan y un lugar donde respirar. Sitúate en el centro y mira hacia la puerta por la que entraste. A la izquierda, verás que la pared ovalada de al lado se mueve. Crúzala para llegar a una sala con un Cristal del Sigilo. Cógelo para hacerte casi invisible. En el suelo del fondo hay dos luces amarillas. Toca la de la derecha y... ¡sorpresa!



FERRARI 355 CHALLENGE

•Nuevos circuitos:
Ve a la pantalla de opciones, mantén pulsados Ⓧ e Ⓨ, y elige la opción passwords. Luego, introduce los códigos respetando las mayúsculas:

ATLANTA:
DaysofThunder
SEPANG:
KualaLumpur
NÜRBURGRING:
LiebeFrauMilch
FIORANO:
CinqueValvole
LAGUNA SECA:
Stars&Stripes

GRAN THEFT AUTO 2

•Claves a tutiplén:
-MUCHCASH: Empiezas a jugar con 500 000 dólares
-BIGGUNS: Todas las armas en tu poder desde el inicio
-BIGCATS: 99 vidas.
-INFINITY: Vidas infinitas.
-ULTIMATE: Consigues casi un millón de dólares.
-LAWLESS: Sin policía.
-WOUNDED: El juego será más sangriento.
-TOASTIES: Lanzallamas ilimitado.
-BIGFRIES: Arma eléctrica ilimitada.
-LOSTTOYS: Al morir, vuelves a empezar con las mismas armas que tenías antes.

CHARGE´N BLAST

Para cargar más rápido:
Prueba a hacer esta combinación en la pantalla principal cuatro veces: Ⓧ, Ⓑ, Ⓨ, Ⓐ. De esta manera conseguirás que tus armas carguen más rápido. Una voz te advierte cuando se activa.

GUNBIRD 2

•Personajes secretos:
En la pantalla de selección de personaje, enciende el símbolo de interrogación ("random"). Si pulsas ◻, aparece Morrigan, mientras que si presionas ◻, tendrás disponible al colosal Aine.



HYDRO THUNDER

•Salida turbo:
Mantén pulsado el gatillo izquierdo mientras se graba. Durante la cuenta atrás, al aparecer el número 3, suelta el izquierdo y mantén el derecho. En el número 2, haz lo contrario, y repítelo en el número 1 (al final de la secuencia debes tener el gatillo derecho pulsado).



JEDI POWER BATLES

•Jugar al modo battle en cualquier momento:
Comienza una partida a dos jugadores. Mantén pulsados el Gatillo Derecho, y los botones Ⓧ, Ⓨ, Ⓑ. Luego pulsa también Ⓐ en el mando del puerto 2 (sale un mensaje en pantalla). Ahora podrás pelear contra el otro jugador. Para desactivarlo, introduce el truco de nuevo.

•Cómo ver un rádar en la pantalla:
Para que los enemigos no te sorprendan, puedes hacer que aparezca un radar en la pantalla, que te permitirá tener controlado a todo el mundo. Pausa el juego y pulsar ◻, ◻, ◻, gatillo Izquierdo, gatillo Derecho y gatillo Izquierdo.

JET SET RADIO

•Patinar de espaldas:
Acelera previamente con el gatillo Derecho, y después pulsa rápidamente ◻, ◻.

•Jugar con una Love Shooker:
Completa todos los niveles de Shibuya con rango "Jet".

Jugar con un Noise Tank:
Termina todos los niveles de Benten con un nivel "Jet".

Jugar con un Poison Jam:
Concluye todos los niveles de Kogane con rango "Jet".

Jugar con Goji Rokkaku:
Desbloquea primero a los tres personajes anteriores. Entonces, completa con un nivel "jet" todos los niveles de Grind City.

Jugar con el perro Pots:
Desbloquea primero a todos los personajes anteriores. Termina el juego y comienza de nuevo, pero jugando el nivel "Los monstruos de Kogane" antes que el de "El Boogie de Benten". Un miembro de los Noise Tank te retará. Si le ganas, Pots quedará desbloqueado.

CARRIER

Una buena provisión de bombas:
Siempre que te encuentres en un [illegible] alguna caja con bombas T-7, podrás abrirla todas las veces que quieras, porque nunca dejan de salir. Lo malo del asunto es que [illegible]

JIMMY WHITE´S CUEBALL

•Cheat Mode:
Entra en la sala de snooker y usa el modo "exploración" para mirar la banqueta. Entra en la casa del ratón y busca el cartel de "Cheat Mode".



KAO THE KANGAROO

•Saltar de nivel y obtener un guante extra:
Haz estas combinaciones en la pantalla del mapa.
• Mantén presionados los dos gatillos y pulsa ◻, ◻, ◻, ◻, Ⓐ. Así pasarás automáticamente al nivel siguiente a aquel en el que te encuentres ahora.
• Mantén presionados los dos gatillos y pulsa ◻, ◻, ◻, ◻, Ⓐ. Kao ganará un guante de boxeo por la cara cada vez que lo hagas.

KISS PSYCHO CIRCUS

En un juego protagonizado, al menos en teoría, por el grupo Kiss, era de esperar que hubiese algún secreto que estuviera relacionado con la banda americana y sus canciones. Cuando te canses de pegar tiros, puedes tomarte un respiro metiendo el disco de «Kiss Psycho Circus» en tu equipo de música. De esta forma podrás escuchar algunos temas de estos muchachos.

L

LOONEY TUNES S. RACE

•Códigos para abrir todos los secretos:

YAVARMINT: Ahora podrás jugar con Porky

REDWAGON: ¡Aquí viene el gran Marvin, el marciano!

MAARON: El segundo circuito en el mundo ACME

SCWEWBALL: Segunda entrega del circuito. Pirámides de Marte

DURNIDGIT: Un nuevo circuito para los pilotos más cachondos: La Frontera de Otro Mundo

PALOOKA: Segunda parte de La Frontera.

HOGGRAVY: Se abre otro recorrido: el Cuadrante del Salvaje Oeste

MACKEREL: Segunda parte del Salvaje Oeste

CHITLINS: Y aquí viene su segunda parte, claro.

MRFUZZY: Juega en la Pista de las Nebulosas.

YOIKS: Pista del Parque Galactorama

DODGPARRY: La segunda parte de Galactorama.

MICHIGANJ: Accedes a la galería de imágenes

SAMRALPH: Competirás en todos los circuitos, pero con un efecto de espejo La izquierda será derecha, y viceversa

3LILBOPS: Puedes acceder a todas las competiciones especiales sin pagar

MOIDALIZE: Aparecen todos los retos de juego.

DUCKAMUCK: Puedes usar el turbo cuando quieras.

SUCCOTASH: Los circuitos están totalmente vacíos

CHAR: Todos los personajes secretos

TRACK: Si introduces este código, podrás visitar todos los circuitos ocultos

M

MARVEL VS. CAPCOM

•Cambio de orden:
Mantén X, Y y el gatillo L en la pantalla de Versus.

•Nueva Morrigan:
Al elegir luchador ponte sobre Zangief y pulsa. ← (x2), ↓ (x2), → (x2), ↑ (x2), ↓ (x4), ← (x2), ↑ (x4), →, ←, ↓ (x4), → (x2), ↑ (x4) ← (x2), ↓ (x4), → y ↓.

•Juega con Roll:
Sobre Zangief: ← (x2) ↓ (x2) → (x2), ↓ (x2) ← (x2), ↑, →. ↑ (x2), → (x2)

•Gold War Machine:
Sobre Zangief ← (x2), ↓ (x2), → (x2), ↓ (x2), ← (x2), ↑ (x4), → (x2), ← (x2), ↓ (x4), → (x2), ↑ (x2) ← (x2), ↓ (x2), → (x2), ↑ (x5) Selecciónalo con el gatillo izquierdo

•Shadow Lady:
Sobre Morrigan ↑ → (x2), ↓ (x4) ← (x2), ↑ (x4), → (x2) ← (x2), ↓ (x2), → (x2) ↓ (x2), ← (x2) ↑ (x2), → (x2), ↑ (x2). ← (x2), ↓ (x5).

•Red Venom:
Sobre Chun-Li →, ↓ (x4), ←, ↑ (x4), → (x2), ↓ (x2), ← (x2), ↓ (x2) → (x2), ↑ (x4), ← (x2), ↑ Cógelo con el gatillo izquierdo.

•Orange Hulk:
Sobre Chun Li → (x2), ↓ (x2) ← (x2), → (x2), ↓ (x2) ← (x2), ↑ (x4), ↓ (x2) → (x2), ↑ (x2), ↓ (x4), ↑ (x4), ←, ↑. Elígelo con el gatillo izquierdo.

MARVEL VS CAPCOM 2

•Color de la vestimenta:
Selecciona al luchador con A, Y o X para cambiar el color de su traje.

•Orden de tu equipo:
En la pantalla "Versus" pulsa cualquiera de los gatillos

DAYTONA USA 2001

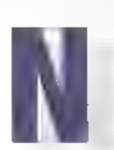
Salida turbo:
Siempre [illegible] rápida, debes mantener [illegible] revoluciones en la zona amarilla. Cuando aparezca el número dos, tienes que pisar el freno, luego [illegible] y cuando desaparezca el cero y vaya a salir la palabra "GO" debes acelerar a tope. Lograrás la salida perfecta.



MSR

•Conseguir más Kudos:
Cuando estés en una prueba Hot Lap, en la que puntúe el conseguir la vuelta rápida (Fastest), trata de conseguir el objetivo en la primera vuelta. Así, podrás dedicar el resto del tiempo a derrapar en las curvas para que suba tu contador de Kudos. Si te va bien, juégate un comodín.

N



NBA SHOWTIME

•Selección de canchas:
Nada más seleccionar tu equipo, mantén presionados esto botones (si lo haces bien se oirá un sonido).

-Campo propio: X + ↑
-Campo rival: X + ↓
-En la calle X + ←
-En una isla: X + →
-Cancha Midway: Y + ↑
-Cancha NBC: Y+B+↓

NBA 2000

•Códigos variados:
-Beachboys. Balón enorme.
-Littleguy: Mini-jugadores.
-Bigfoot: ¡Los jugadores tienen los pies enormes!
-Squishy: Jugadores planos.
-Devdudes Tres equipos nuevos: dos de Sega y el otro de los programadores.
-Monster: Jugadores más grandes que en la realidad.
-Doughboy: ¡Los jugadores han engordado!
-Afathead: Cabezas gigantes.

NBA HOOPZ

•Cambios en los partidos:
Cuando vayas a comenzar un partido, hay un momento en el que salen los escudos de los dos equipos. En esta pantalla aparecen también, debajo de cada escudo, tres símbolos del canal que emite la NBA, y los puedes cambiar presionando los botones X, A y B para el primer, segundo y tercer símbolo respectivamente. Para que tengan efecto los siguientes trucos, pulsa cada botón el número de veces que te indicamos para cada uno, y luego el botón direccional correspondiente.

-3-1-2 ↑ . . . .Turbo infinito
-0-2-3 ← . . . . .Jugarás los partidos en una playa
-3-2-0 ← . . . Pista callejera
-0-1-4 → . . . . . .Traje local
-0-2-4 → . . .Traje visitante
-1-1-1 → . . . Balón tricolor
-1-2-1 ← . . Tiros infalibles
-0-1-1 ↓ . . . .Aparecerá en pantalla el porcentaje de tiro
-2-2-2 → . Juego sin faltas
-3-0-0 → . . .Los jugadores tendrán cabezas enormes
-3-3-0 ← . . .Los jugadores tendrán cabezas pequeñas
-5-4-3 ← . . .Los jugadores tendrán un tamaño enano.

P



PHANTASY STAR ONLINE

•Nuevas animaciones:
Elige el modo online y entra en un "lobbie". Cuando tomes el control, mantén presionada la tecla "Alt" en el teclado, y a continuación pulsa alguna de las teclas de funciones "F". Verás cómo el personaje se pone a hacer unas curiosas animaciones.

•Trajes alternativos:
Ve al menú de edición de los personajes e introduce como nombre alguna de las claves que te damos, según la clase que hayas elegido para jugar. Si después te pasas por la pantalla de selección de traje, descubrirás dos nuevos modelitos.

-Humar . . . KSKAUDONSU
-Hunewearl . .MOUEOSRHUN
-Hucast . . . . RUUHANGBRT
-Ramar . . . . .SOUDEGMKSG
-Racat . . . . MEIAUGHSYN
-Racaseal . . .NUDNAFJOOH
-Fomarl . . . .DNEAOHUHEK
-Fonewm . . . . .ASUEBHEBUI
-Fonewearl . .XSYGSSHEOH

•Extras:
Inserta el disco del juego en el lector de CD's de tu PC y abre una carpeta llamada "Extra". Encontrarás unas bonitas imágenes con todos los personajes del juego a diferentes resoluciones.

•Destello luminoso:
Durante los tiempos de carga, mueve el "stick" analógico de un lado a otro, para que te siga un destello luminoso por la pantalla.
•Nuevos niveles de dificultad:
Acaba las misiones del modo Offline, y encontrarás dos nuevos niveles de dificultad, "Hard" y "Very Hard"



RAINBOW SIX

•Avatar god mode:
Para ser invencible, pulsa a la vez: ▲ (con el stick) + ▼ (con la cruceta digital) + A.
•Team god mode:
También puedes conseguir que todo tu equipo sea invencible. En cualquier momento del juego, pulsa a la vez L (con el stick) + ▼ (con la cruceta digital)+ A.
•Heavy breathing mode:
Los enemigos respirarán inflándose como globos. En cualquier momento pulsa ▼ (con el stick) + ▼ (en la cruceta digital) + A.
•Big head mode:
Durante el juego, presiona ▲ en el stick analógico + ▼ en la cruceta, y luego pulsa [illegible] Ahora todos los personajes tendrán unos cabezones tremendos.
•No brain:
Presiona ▲ en el stick analógico + ▼ en la cruceta y luego pulsa el botón Y. Todos los enemigos tendrán un cerebro de mosquito.

READY 2 RUMBLE

•Cambio de vestuario:
Pulsa [illegible] + Y al tiempo que eliges al personaje.
•Cambia los rings:
En el menú de selección de los boxeadores, y en los dos mandos a la vez, haz esto.
-Otro ring. Mantén pulsado el gatillo Izquierdo
-Gran estadio. Mantén pulsado el gatillo Derecho.
-Gimnasio: Debes mantener pulsados los dos gatillos.
•Clase bronce:
En el modo Campeonato elige "New Game" y escribe "RUMBLE POWER". Si ahora entras en el modo Arcade, podrás elegir a Kemo Claw.
•Clase plata:
En el modo Campeonato, selecciona "New Game" y escribe "RUMBLE BUMBLE". Ahora también podrás elegir a Bruce Blade para pelear.
•Clase oro:
Introduce como nombre del gimnasio la palabra "MOSMA!". También podrás jugar con Nat Daddy.
•Clase de campeones:
Introduce como nombre del gimnasio "POD 5!". También podrás pelear con Damien Black en el modo Arcade.

READY 2 RUMBLE 2

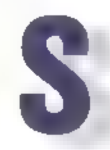
•Cambio de vestuario:
Pon como fecha del reloj interno de tu consola éstas que te indicamos.
1 de enero: Joey T.
17 de marzo: Árbitro.
14 de febr.: Lulu Valentine
04 de julio: G.C. Thunder
23 de abril: Mama Tua
31 de octubre: J.R. Flurry
25 de diciembre: Selene Strike y Rumble Man.
•Claves curiosas:
En la pantalla de selección, antes de que elijas boxeador, pulsa estas combinaciones:
- ▶, ▶, ▲, ▼, ▶, Gatillo Derecho (x2), Gatillo Izquierdo. Ahora todos los boxeadores estarán gordos.
- ◀, ▶, ▲, ▼, Gatillo Derecho y gatillo Izquierdo. Ahora saldrás al ring con unos guantes enormes.
- ◀, ▶, ◀, ▶, ▶, ▲, ▼, y Gatillo Derecho (x5). Vete al menú de selección de personajes, que te está esperando allí el robot.

[illegible]

•Munición infinita:
En la pantalla de inventario, pulsa ▲, ▲, ▼, ▼, ◀, ▶, ◀, ▶, Gatillo Derecho

ROGUE SPEAR

•Menú de trucos:
Presiona al mismo tiempo A+B+X+Y+ Gatillo Izquierdo. Luego pulsa ▼, como si desplegaras los menús habituales, y saldrá el menú "Cheat Codes".



SAMBA DE AMIGO

•Modo random:
Supone que a veces salgan pocas bolas, y otras veces en cantidades industriales. En la pantalla de selección de dificultad, agita quince veces la maraca Izquierda en la posición más baja. Si estás jugando con el mando de control, mantén pulsada la posición ▶ hasta que el modo se desbloquee.
•Modo super difícil:
Sale de la misma forma que en el Modo Random, pero en esta ocasión colocando la maraca en la posición ▼

SAN FCO. RUSH 2049

Tienes que activar primero el menú Vidas pulsando los dos gatillos, X e Y. Selecciona luego el truco y pulsa las siguientes combinaciones:
•Coche más pesado:
Mantén A y pulsa X, X e Y. Suelta A y después pulsa los dos gatillos.
•Circuito invisible:
Gatillo Derecho, gatillo izquierdo, Y, X, A, A, X, Y. Luego mantén ambos gatillo y pulsa A.
•Ruedas adhesivas:
Pulsa X, X, X a la vez que aprietas el gatillo Derecho. Ahora mantén los gatillos y pulsa A, A e Y.

SEGA RALLY 2

•Todos los coches:
En la pantalla de inicio, pulsa ▲, ▼, ▲, B, A, ◀, B, A, B, ▼
•Todos los circuitos:
En la pantalla de inicio, pulsa ▲, ◀, ▼, ▶, B, A, B, ▶, ▼ rápidamente.

SF ALPHA 3

•Trajes de colores:
Cambia según el botón con el que elijas a tu personaje.
•Juega con Shin Auma:
En la pantalla de selección, sitúate sobre Akuma, mantén presionado Start, y pulsa A

SF 3 DOUBLE IMPACT

•Menú "extra options":
En el menú principal, mantén presionados los dos gatillos. Selecciona Option y pulsa Start. Después selecciona Game Option y pulsa: ◀, ◀, X, X, ▶, ▶, ▼, ◀, ◀, Y, Y, ▶, ▶, ▼, ◀, ◀, X, Y, ▶, ▶, ▼, ◀, ◀, Y, X, ▶, ▶.

SHENMUE

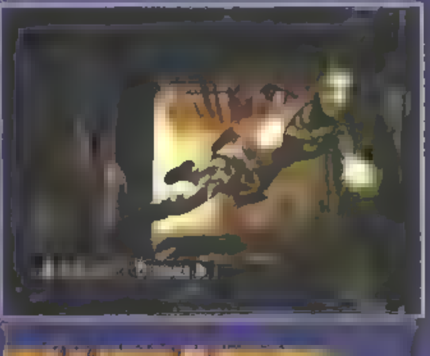
•Magic Weather:
Si acabas la aventura y grabas la partida en tu VM, al iniciar una nueva verás en el menú Setting la opción "Magic Weather", que ▶▶

SONIC SHUFFLE

Sigue nuestras indicaciones para [illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
habitación de Sonic.
•[illegible]: *Compra [illegible]*
•E-102 [illegible]: *[illegible]*
•Super Sonic: *Compra todas las fotos de Sonic en su habitación [illegible] a su versión "super".*
•Big the Cat: *[illegible]*
•Nights: *Después de haber desbloqueado a todos los [illegible] 24 de diciembre, podrás intercambiar a Lumina por Nights.*

TOMB RAIDER CHRONICLES

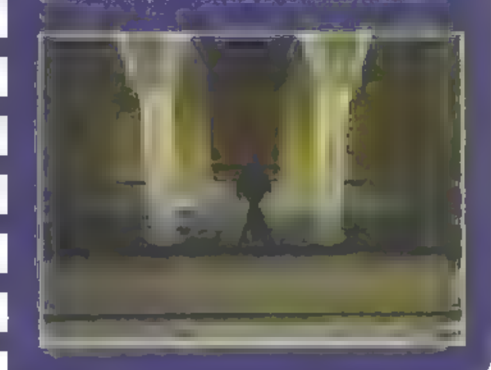
Elegir fase:
Hay estas combinaciones en la pantalla de título de esta trepidante aventura y podrás escoger a qué fase viajar. Debes mantener los botones pulsados durante cierto tiempo
•**Isla Negra:** *L+R y presionar* [illegible]
•**Roma:** *L+R y presionar* ↑
•**Base Rusa:** *L+R y presionar* [illegible]
•**Tower block:** *L+R y presionar* [illegible]



[illegible]
Presiona Start durante el juego, pasa hasta el reloj en el inventario y mantén pulsado el botón Y hasta que en el contador de los Secretos aparezca por fin 36/36.



Salto de la rana:
[illegible]
Tener el plano:
[illegible]



▶▶ activa el clima real de la ciudad de Yokosuka
•**70 Person Free Battle:**
Cuando termines la partida, graba en tu Visual Memory y ve al menú de opciones. Allí verás una nueva, que se llama "70 Person Free Battle", y te reta a derrotar a ese número de enemigos en el menor tiempo posible

SONIC ADVENTURE

•**Super Sonic:**
Aparece si llegas al final con el resto de los personajes.
•**Nuevas tablas de snowboard:**
Antes de hacer snowboard, tendrás la tabla amarilla si pulsas B, o azul con X.
•**Vistas en las carreras:**
Puedes cambiar la posición de la cámara si pulsas ↑ durante las carreras
•**Controlar a Tails**
Puedes utilizar el mando 2 para controlar a Tails una vez que lo hayas obtenido.

SPACE CHANNEL 5

•**Ulala invencible:**
Mantén pulsados los dos gatillos y pulsa ↑, A, ↑, A, ↓, →, B, → y B
•**Ulala en llamas:**
Supera el 95% de audiencia, para ver a Ulala con un aura.

STAR WARS DEMOLITION

•**Desbloquear a Lobot, Boush y Darth Maul:**
Ve al menú de Preferencias, pulsa los gatillos y teclea este código "Watto_Shop"
•**Varios códigos**
Ve al menú de opciones, luego al de preferencias y pulsa los dos gatillos.
-SLO_MO_ON: El juego irá más despacio
-LO_GRAV_ON. Baja la fuerza de la gravedad.
-MOVIE_SHOW. Verás las escenas de victoria.
-SAD_MOVIES. Verás las escenas de los perdedores

T

THE HOUSE OF THE DEAD 2

•**Recarga automática:**
Para no tener problemas con los zombies, dispara siempre pulsando los botones A y B al mismo tiempo
•**Saber tu puntuación:**
Introduce esta secuencia con los gatillos en la pantalla de título: Izquierdo, Izquierdo, Derecho, Derecho, Derecho, Izquierdo, Derecho. Aparece en el lado superior izquierdo.

TONY HAWK'S SKATEB.2

•**Abrir el gimnasio:**
Al empezar el segundo nivel, baja por el pasillo de la derecha (donde está la letra "S"). Gira a la izquierda y ve hasta una barandilla. Tienes que hacer un "grind" sobre ella en el momento en que suene la campana (justo en el minuto 1:35). Enfrente verás el gimnasio abierto
•**Un montón de trucos:**
Pausa y haz rápidamente esta secuencias mientras mantienes pulsado el gatillo izquierdo. Para anularlos, repite la misma secuencia.
-100.000 puntos. X, B, →, X, B, →, X, B, →.
-Gaps (juega con Trixie): ↓, ↑, ←, ←, B, ←, ↑, Y, Y, ↑, →, X, X, ↑, A.
-Completa el Modo Carrera: B, ←, ↑, →, B, ←, ↑, →, A, B, ←, ↑, →, B, ←, ↑, →.
-Gravedad Lunar: A, X, ←, ↑, ↓, ↑, X, Y.
-Doble gravedad Lunar: ←, ↑, ←, ↑, ↓, ↑, X, Y, ←, ↑, ←, ↑, ↓, ↑, X, Y.
-Efecto sangre en las letras: →, ↑, X, Y.
-Escenario en blanco: ↓, ↓, ↑, X, Y, ↑, →.
-Escenario en líneas. ↓, B, →, ↑, X, Y.
-Luces de discoteca. ↓, ↑, X, B, ↑, ←, ↑, A.
-Modo Jet Pack. ↑, ↑, ↑, ↑, A, X, ↑, ↑, ↑, ↑, A, X, ↑, ↑, ↑, ↑
Puedes volar con el botón A. Suéltalo para aterrizar
-Modo niño: B, ↑, ↑, ←, ←, B, ↑, ↓, X.
-Ralentiza Saltos: B, ↑, Y, X, A, Y, B.
-Todos los escenarios: ↑, Y, →, ↑, X, Y, →, ↑, ←, X, X, ↑, B, B, ↑.
-5 000 dólares por la cara: A, ↓, ←, →, ↓, ←, →.
-Todo va más rápido: ↓, X, Y, →, ↑, B, ↓, X, Y, →, ↑, B.



V-RALLY 2

•**Circuitos y coches:**
Entra en "Game Progression" y pulsa, gatillo Izq., gatillo Der., ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓, A, A, Start.

VIRTUA STRIKER 2

•**Equipo MVP Yukichan:**
En la pantalla de selección de equipo del modo Arcade, pulsa Start sobre Yugoslavia, USA, Korea e Italia
•**MVP Royal Genki:**
Colócate sobre el MVP Yuki Chan y presiona Start y A.
•**Equipo FC Sega:**
Selecciona el modo Arcade y pulsa Start sobre Francia, Chile, Sudáfrica, Inglaterra, Alemania y Argentina
•**Cambiar los uniformes:**
En el modo Arcade, sitúa el cursor sobre tu equipo, mantén X e Y, y pulsa A
•**Desbloquear equipos:**
Acaba el modo "Ranking" con una puntuación alta para jugar con el equipo al que derrotes en la final.

•Nueva música:
Entra en el modo Arcade pulsando los botones Start y Ⓐ a la vez, y después haz lo mismo en el menú de configuración del juego.

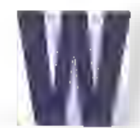
•Dos nuevos estadios:
En la pantalla de selección de campo del modo versus, mantén pulsado el botón Start y después pulsa Ⓐ

VIRTUA TENNIS

•Tenistas secretos:
-KING. Consigue el nº1 del ranking en el World Circuit
-MASTER. Termina el Modo Arcade sin perder ni un solo juego para jugar contra él Si además le derrotas, ya podrás elegirlo en el menú principal.

•Nuevas camisetas:
Tienes que superar los ocho niveles de entrenamiento del modo World Circuit con estas condiciones.
-BIG WALL: Debes acabar el nivel 3 con al menos cinco segundos de sobra.
-BULL'S EYE: Consigue 7000 puntos o más en el nivel 3.
-CANNON BALL. Termina el nivel 3 con 10 segundos de sobra como mínimo.
-DRUM SHOOTER: Tienes que lograr batir el nivel 3 en menos de 20 segundos.
-GIANT BALL. Termina el nivel 3 con al menos 10 segundos sobrantes.
-PIN CRASHER: Tienes que conseguir un strike con cada tiro ¡Ánimo campeón!
-RETURN ACE. Supera el nivel 3 (golpear a 12 "cajas") con sólo dos bolas.
-SMASH BOX: Tienes que superar el nivel 3 (sacar 12 "cajas" de la pista) y que te sobren 10 segundos o más.

•Saque de cuchara:
Cuando vayas a sacar, trata de sorprender a tu rival haciendo un saque de cuchara como si fueras un novatillo en esto del tenis Para que salga, sólo tienes que presionar a la vez los botones Ⓐ y Ⓑ, y al tiempo tirar del mando hacia atrás (Abajo o Arriba según el lado del campo donde juegues)



WACKY RACES

Introduce estos códigos en la pantalla de "Trucos", y luego actívalos en la que se llama "Colección de Códigos":

•Wackygiveaway:
Abre todos los desafíos y las pistas de «Wacky Races».

•Wackyspoilers:
Desbloquea los tres coches secretos el Estuca Racuda, el Autoconvertible y el Super Ferrari de Pierre Nodoyuna.

•Bargainbasement:
Tendrás las seis habilidades de cada uno de los coches.

•Crackedinails:
Activarás el modo invencible.



EL REGRESO DE LA MOMIA

Imhotep sigue sin estar cómodo en su sarcófago

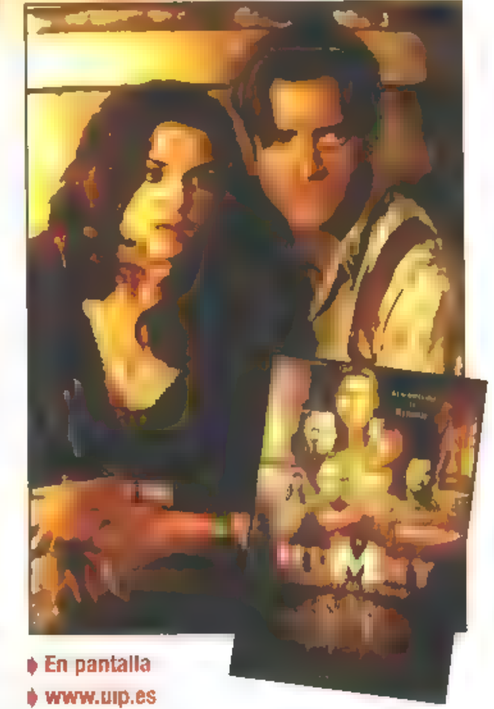




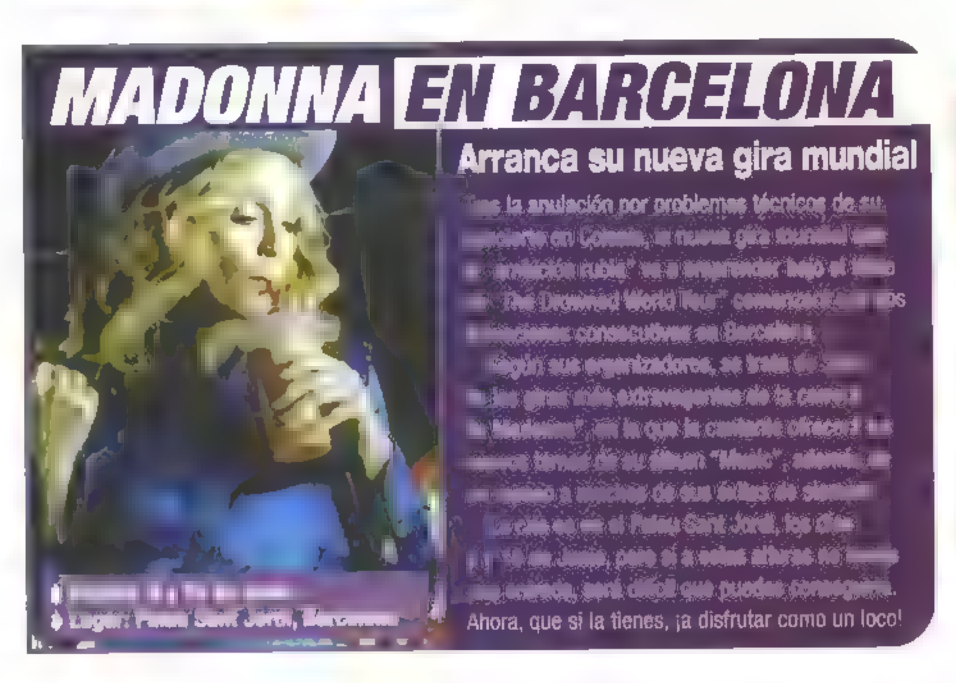
Tras devolvernos el sabor de la aventura en estado puro con "La momia", como hizo Spielberg en su día con las pelis de Indiana Jones, ahora Stephen Sommers ha decidido que es el momento de que Imhotep retorne al mundo de los vivos. A fin de cuentas, la suculenta taquilla que está cosechando la segunda parte bien valía un esfuerzo del "abuelete" egipcio.

Ninguno de los protagonistas de "La momia" se ha perdido la oportunidad de participar en esta secuela, así que volvemos a disfrutar con Brendan Fraser (sobre todo las féminas), Rachel Weiz (la atractiva bibliotecaria) y Arnold Vosloo (la momia). Tampoco falta alguna cara nueva, como la de "The Rock", un luchador de wrestling que interpreta al rey Escorpión.

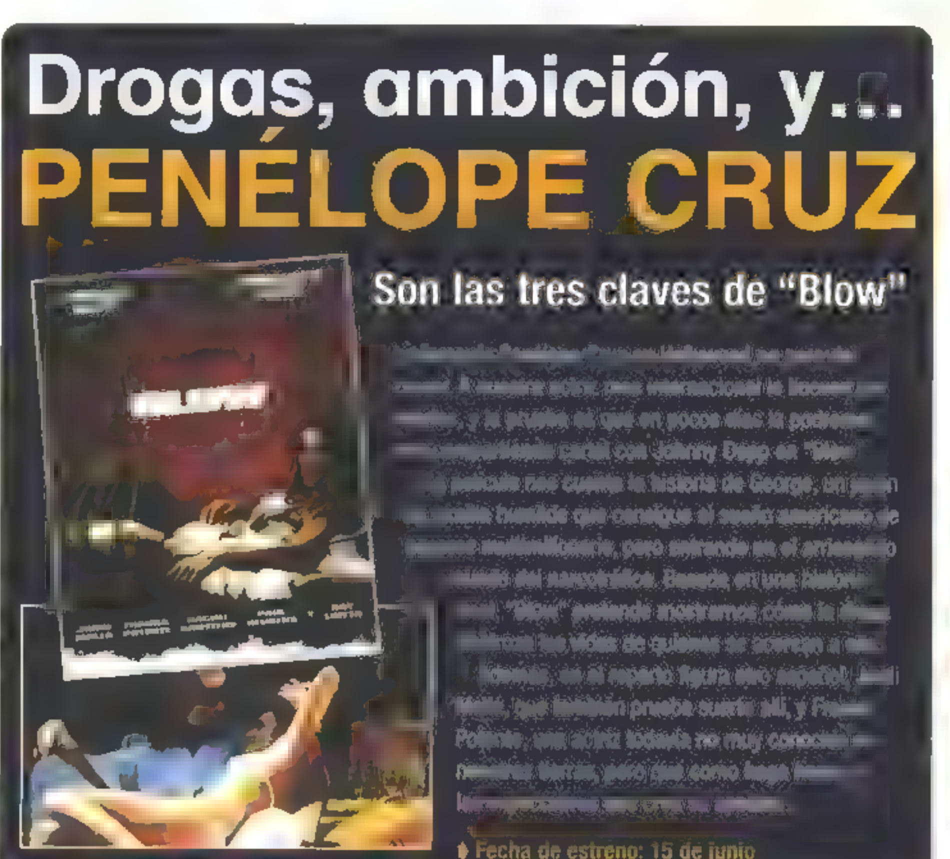
El argumento de "El regreso de la momia" no es el más original, desde luego: diez años después de los acontecimientos de la primera parte, las momias de Imhotep y su amada Anck-Su Namun son halladas en Egipto y trasladadas al British Museum de Londres. Allí se ha instalado también la pareja protagonista junto con su hijito, Alex. Como os podéis imaginar, las momias resucitan y deciden hacerle un sacrificio humano a la diosa Isis. ¿La víctima? El chaval, claro, pero no os contamos nada más. Mejor si vais a verla.



- En pantalla
- www.uip.es







Drogas, ambición, y...
PENÉLOPE CRUZ

Son las tres claves de "Blow"

♦ Fecha de estreno: 15 de junio

Ally McBeal quiere colarse en tu casa



La primera temporada de la serie de TV, ya a la venta en vídeo

Desde hace unos días está a la venta la primera recopilación en vídeo de una de las series más exitosas de la televisión de los últimos años, "Ally McBeal". Como sabéis, esta divertida comedia narra la vida de Ally (Calista Flockhart), una abogada de gran éxito profesional, pero con una vida personal desastrosa. Junto a ella, conocemos a su adorado Billy, a John "Bizcochito" Cage, o al excéntrico Richard Fish.

La temporada está dividida en dos "packs" diferentes, que incluyen tres cintas cada uno. La primera parte se compone de doce episodios, mientras que la segunda entrega consta de once capítulos en total.

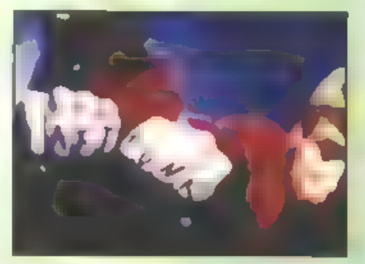
♦ **Precio de cada pack: 3.995 ptas.**

DISCOVERY

Llega el nuevo álbum de Daft Punk

Thomas Bangalter y Guy-Manuel de Homem Christo son dos chavales parisinos que, en 1997, formaron "Daft Punk" y consiguieron un éxito enorme con su primer disco, "Homework". Vendieron más de dos millones de copias, gracias a una mezcla nada convencional de sonidos pop y rock que, pese a su escasez de medios técnicos, se plasmaba en temas melódicos y muy bailables.

Ahora, después de hacerse mucho de rogar, acaban de editar su esperadísimo segundo disco, "Discovery", en el que de nuevo van de la mano la música electrónica, disco, rock y pop. Temas como "One More Time", "Digital Love" o "Something About Us" van a pegar muy fuerte.







VIII FESTIVAL SONAR

Barcelona, capital de la música

♦ Barcelona.

www.sonar.es

NOKIA NOS ALEGRA LOS OÍDOS

Un MP3 compatible con el móvil



Con el nuevo reproductor MP3 de Nokia podemos llevarnos nuestra música favorita a cualquier parte ocupando un espacio mínimo. El "Nokia Music Player" que os presentamos aquí reúne las mismas características que tienen los MP3 de mayor calidad, es un receptor de radio FM y además podemos utilizarlo como kit de manos libres para contestar las llamadas sin necesidad de sacar del bolsillo nuestro móvil (Nokia claro), o hacer marcación por voz.

Esta diminuta maravilla es capaz de almacenar más de una hora de música en los 32 megas de su tarjeta de memoria, tanto en formato MP3 como AAC, ya que incluye también el software de codificación preciso. Utilizando nuestro ordenador, podemos guardar en la tarjeta hasta un CD completo, sin más límite que el de nuestros gustos musicales.

- **Modelo: Nokia Music Player**
- **Más información: www.nokia.es**

MP3 de AIWA

Pequeño gran reproductor

Este reproductor MP3 de Aiwa es uno de los más completos que podemos hallar actualmente en el mercado, con unas características técnicas y una limpieza de sonido avaladas por la calidad que la marca nos ofrece desde hace años.

Viene con dos tarjetas multimedia, y con la energía que le proporcionan unas simples baterías AA es capaz de guardar más de diez horas de nuestra música preferida, o grabar canciones durante unas cinco horas sin descanso. Además, el mando a distancia y la amplia pantalla LCD hacen que su manejo sea muy fácil.

- **Modelo: Aiwa MM-FX500**
- **Más información: www.aiwa.com**



HANDSPRING VISOR



Tu agenda, tu mejor amiga

El nuevo Handspring Visor Deluxe forma parte de la última generación de PDA (Personal Digital Assistance), o "agendas digitales", sin las que muchos ya no sabríamos cómo vivir.

Sus 8Mb de RAM pueden guardar miles de citas, direcciones, notas y muchas cosas más. Por supuesto, es totalmente compatible con todas las aplicaciones Palm OS que se pueden bajar de Internet, y también soporta módulos de expansión opcionales como módem, reproductor de MP3, GPS por satélite, ¡y videojuegos! ¿Se puede pedir más a una "enana" así?

- **Modelo: Handspring Visor deLuxe**
- **Más información: www.handspring.com**

Cámara Digital CL34

Agfa nos lleva a la era de la "e-fotografía"



[illegible]

El cine en casa, con JVC



Imagen y sonido de lujo

La unidad central de este sistema de cine digital alberga un reproductor DVD, Vídeo CD y lector de CD, además de un sintonizador de RSD en FM y AM. Si la calidad de la imagen está garantizada, la del sonido llega de la mano de un sistema de 5 altavoces satélite y sistema de subwoofer activo con amplificador de 6 canales, además de un decodificador Dolby Surround, DTS y MPEG Surround. ¿Quién quiere ir al cine teniendo esto en el salón de casa?

- **Modelo: Sistema de cine digital DVD TH-A10R**
- **Más información: www.jvc-europe.com**

¿Sueñas con ser el Rey del Asfalto?

SUPER SORTEO Centro MAIL

CENTRO MAIL

www.centromail.es

Pues ahora podrás serlo. Compra cualquiera de los 10 productos marcados con el logotipo **DREAMCAST** o bien la propia consola en su configuración básica y podrás entrar en el **sorteo de este magnífico deportivo Opel Speedster**. Bonito, ¿eh?

Si eres el afortunado ganador **Centro MAIL** habrás hecho tu sueño realidad te convertirás en el verdadero Rey del Asfalto. Consulta las bases en tu tienda **Centro MAIL** más cercana o bien en internet en **www.centromail.es**

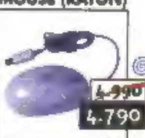
PROMOCIÓN VÁLIDA DEL 01-04-2001 HASTA EL 30-06-2001. SORTEO ANTE NOTARIO.

CONTROLLER ~~4.990~~ 4.690



KEYBOARD (TECLADO) ~~4.990~~ 4.690

MOUSE (RATÓN) ~~4.990~~ 4.790



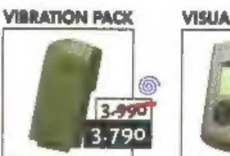
VIBRATION PACK ~~3.990~~ 3.790



VISUAL MEMORY ~~4.990~~ 4.490



Llévate tu Dreamcast junto con estos cuatro magníficos juegos por sólo 24.900 Pts.





DREAMCAST 19.900

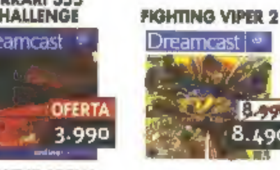
CRAZY TAXI OFERTA 4.990

DAYTONA USA 2001 ~~8.990~~ 8.490

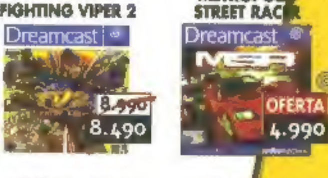


EVIL DEAD: HAIL TO THE KING ~~10.990~~ 10.490

FERRARI 355 CHALLENGE OFERTA 3.990



FIGHTING VIPER 2 ~~8.990~~ 8.490



METROPOLIS STREET RACER OFERTA 4.990

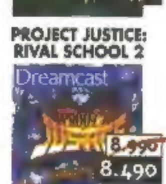
NBA 2K OFERTA 4.990



PHANTASY STAR ONLINE ~~8.990~~ 8.490



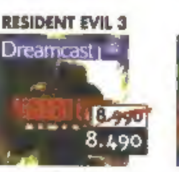
PROJECT JUSTICE: RIVAL SCHOOL 2 ~~8.990~~ 8.490



QUAKE III ARENA + MOUSE OFERTA 7.990



RESIDENT EVIL 3 ~~8.990~~ 8.490



SEGA GT OFERTA 4.990



SEGA RALLY 2 OFERTA 3.990



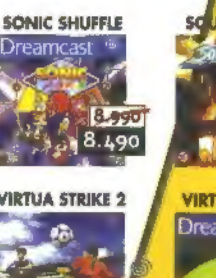
SHENMUE OFERTA 6.990



SKIES OF ARCADIA ~~8.990~~ 8.490



SONIC ADVENTURE OFERTA 3.990



SONIC SHUFFLE ~~8.990~~ 8.490



SOUL CALIBUR OFERTA 3.990

THE HOUSE OF THE DEAD 2 + PISTOLA OFERTA 6.990



THE NEXT TETRIS 4.995



TOY RACER OFERTA 1.990



VANISHING POINT 8.990

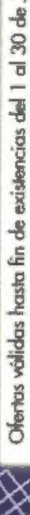


VIRTUA STRIKE 2 OFERTA 3.990



VIRTUA TENNIS OFERTA 4.990





pedidos por internet www.centromail.es

pedidos por teléfono 902 17 18 19

A CORUÑA
- **A Coruña** C/ Donantes de Sangre, 1 ©981 143 111
- **Santiago de C.** C/ Rodríguez Carracido, 13 ©981 599 288

ALICANTE
- **Alicante**
  - C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ©965 246 951
  - C/ Padre Mariana, 24 ©965 143 998
- **Benidorm** Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ©966 813 100
- **Elche** C/ Cristóbal Sanz, 29 ©965 467 959

ALMERÍA
- **Almería** Av. de La Estación, 14 ©950 260 643

BALEARES
- **Palma de Mallorca**
  - C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ©971 405 573
- **Ibiza** C/ Vía Púnica, 5 ©971 399 101

BARCELONA
- **Barcelona**
  - C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ©934 860 064
  - C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ©933 608 174
  - C/ Pau Claris, 97 ©934 126 310
  - C/ Sants, 17 ©932 966 923
- **Badalona**
  - C/ Soledad, 12 ©934 644 697
  - C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ©934 656 876
- **Barberá del Vallés** C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ©937 192 097
- **Manresa** C/ Alcalde Armengou, 16 ©938 721 094
- **Mataró**
  - C/ San Cristofor, 13 ©937 960 716
  - C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ©937 586 781

BURGOS
- **Burgos** C.C. la Plata, Local 7. Av. Castilla y León ©947 222 717

CÁCERES
- **Cáceres** Av. Virgen de Guadalupe,18 ©927 626 365

CÁDIZ
- **Jerez** C/ Marimanta, 10 ©956 337 962

CASTELLÓN
- **Castellón** Av. Rey Don Jaime, 43 ©964 340 053

CÓRDOBA
- **Córdoba** C/ María Cristina, 3 ©957 496 380

GIRONA
- **Girona** C/ Emili Grahit, 65 ©972 224 729
- **Figueres** C/ Morería, 10 ©972 675 256

GRANADA
- **Granada** C/ Recogidas, 39 ©958 266 964
- **Motril** C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ©958 600 434

GUIPUZCOA
- **San Sebastián** Av. Isabel II, 23 ©943 445 660
- **Irún** C/ Luis Mariano, 7 ©943 635 293

HUELVA
- **Huelva** C/ Tres de Agosto, 4 ©959 253 630

JAÉN
- **Jaén** Pasaje Maza, 7 ©953 258 210

LA RIOJA
- **Logroño** Av. Doctor Múgica, 6 ©941 207 833

LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
- **Las Palmas**
  - C.C. La Ballena, Local 1.5.2. ©928 418 218
  - Pº de Chil, 309 ©928 265 040
- **Arrecife** C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ©928 817 701
- **Vecindario** C.C. Atlántico, Local 29, Planta Alta ©928 792 850

LEÓN
- **León** Av. República Argentina, 25 ©987 219 064
- **Ponferrada** C/ Dr. Flemming, 13 ©987 429 430

MADRID
- **Madrid**
  - C/ Preciados, 34 ©917 011 480
  - Pº Santa María de la Cabeza, 1©915 278 225
  - C.C. La Vaguada. Local T-038. ©913 782 222
  - C.C. Las Rosas, Local A-13. Av. Guadalajara, s/n ©917 758 882
- **Alcalá de Henares** C/ Mayor, 58 ©918 802 692
- **Alcobendas** C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ©916 520 387
- **Getafe** C/ Madrid, 27 Posterior ©916 813 538
- **Las Rozas** C.C. Burgocentro II, Local 25 ©916 374 703
- **Móstoles** Av. de Portugal, 8 ©916 171 115
- **Pozuelo** Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ©917 990 165
- **Torrejón de Ardoz** C.C. Parque Corredor, Local 53 ©916 562 411

MÁLAGA
- **Málaga** C/ Almansa, 14 ©952 615 292
- **Fuengirola** Av. Jesús Santos Rein, 4 ©952 463 800

MURCIA
- **Murcia** C/ Pasos de Santiago, s/n. ©968 294 704

NAVARRA
- **Pamplona** C/ Pintor Asarta, 7 ©948 271 806

PONTEVEDRA
- **Vigo** C/ Elduayen, 8 ©986 432 682

SALAMANCA
- **Salamanca** C/ Toro, 84 ©923 261 661

SANTA CRUZ DE TENERIFE
- **Santa Cruz Tenerife** C/ Ramón y Cajal, 62 ©922 293 083

SEGOVIA
- **Segovia** C.C. Almuzara, Local 21. C/ Real, s/n ©921 463 462

SEVILLA
- **Sevilla**
  - C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ©954 675 223
  - C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ©954 915 604

TARRAGONA
- **Tarragona** Av. Catalunya, 8 ©977 252 945

TOLEDO
- **Toledo** C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ©925 285 035

VALENCIA
- **Valencia**
  - C/ Pintor Benedito, 5 ©963 804 237
  - C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ©963 339 619

VALLADOLID
- **Valladolid** C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ©983 221 828

VIZCAYA
- **Bilbao** Pza. Arriquibar, 4 ©944 103 473

ZARAGOZA
- **Zaragoza**
  - C/ Antonio Sangenís, 6 ©976 536 156
  - C/ Cádiz,14 © 976 218 271



EXIT

PREVIEW

Outtrigger

Sega nos prepara un verano de lo más movido gracias a este nuevo juego de acción, que saldrá a la venta en julio. Para que sus espectaculares batallas no os pillen desprevenidos, vamos a hacer una completa preview con la primera versión jugable que llegue a la redacción.



Dreamon Volumen 22

¡10 DEMOS JUGABLES!

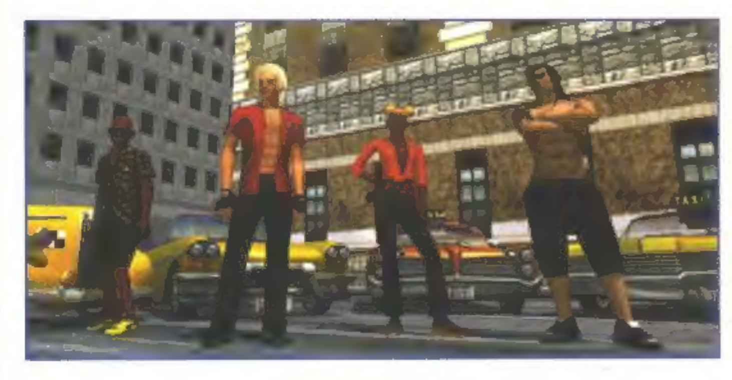
Sonic Adventure 2
Virtua Tennis
Metropolis Street Racer
RE Code: Veronica
Space Channel 5
Jet Set Radio
Toy Commander
Ready 2 Rumble
Tony Hawk 2
UFC

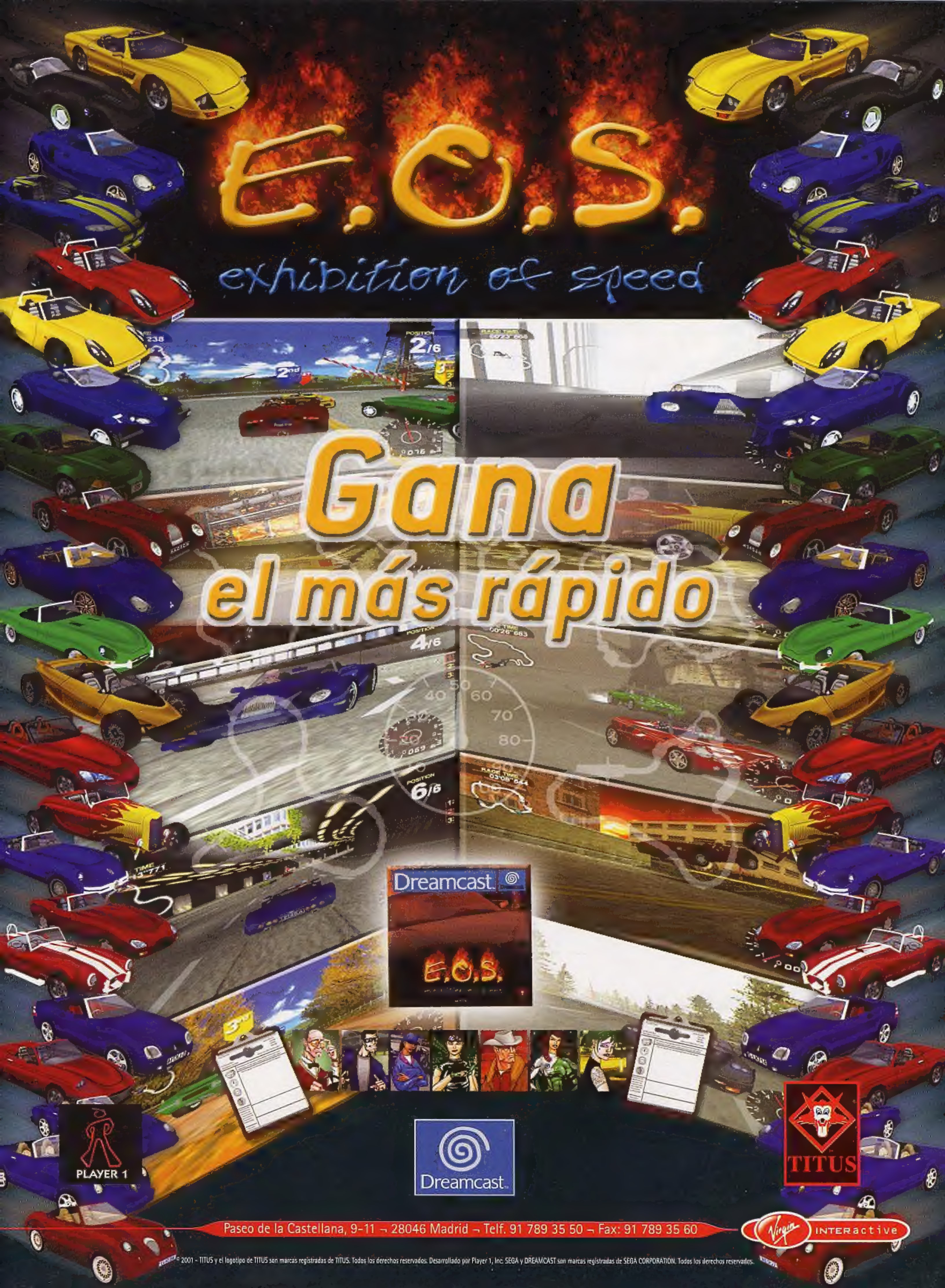
NOTA: Tanto los contenidos del DreamOn 22, como los del resto de la revista que os adelantamos en esta página, son orientativos. La redacción se reserva el derecho de modificarlos.

Otros contenidos

En nuestro próximo número vais a poder conocer de primera mano las novedades que Sega tiene previstas para Dreamcast. Estarán todas en nuestro reportaje sobre el E3 de Los Ángeles, una feria en la que que se espera que estén presentes títulos como «SHENMUE II» o «HEADHUNTER». Además, en la sección de novedades vamos a hacer un análisis a fondo tres de juegos "cinco estrellas": os hablamos de «SONIC ADVENTURE 2», «ALONE IN THE DARK IV» y «UNREAL TOURNAMENT». Y no dejéis de visitar la sección de guías, porque llegaremos hasta el final de «SKIES OF ARCADIA».






E.O.S.
exhibition of speed
Gana
el más rápido
Dreamcast
E.O.S.
PLAYER 1
Dreamcast
TITUS
Paseo de la Castellana, 9-11 ¬ 28046 Madrid ¬ Telf. 91 789 35 50 ¬ Fax: 91 789 35 60
Virgin INTERACTIVE
© 2001 - TITUS y el logotipo de TITUS son marcas registradas de TITUS. Todos los derechos reservados. Desarrollado por Player 1, Inc. SEGA y DREAMCAST son marcas registradas de SEGA CORPORATION. Todos los derechos reservados.